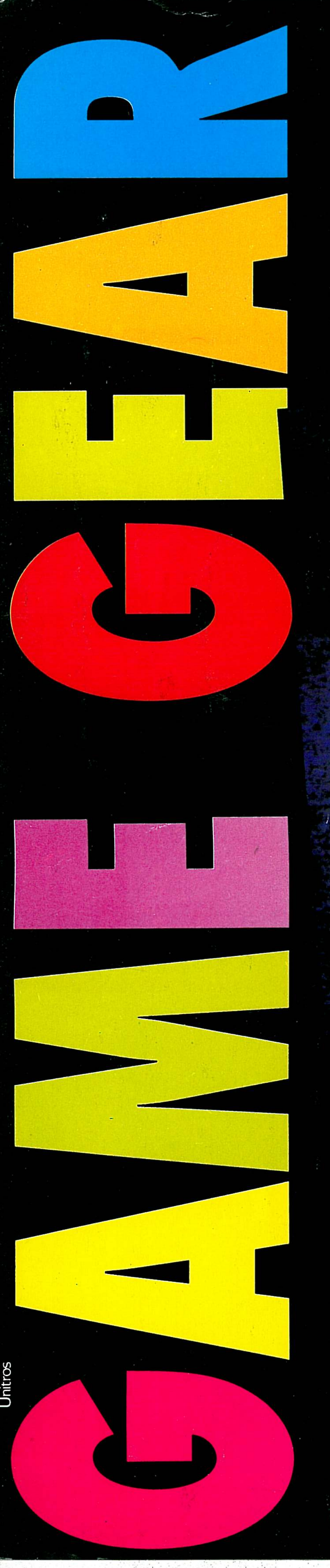

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
NUMERO 17 ● 350 PTA.
Mega SEGA
GRUPO ZETA
THE FLINTSTONES
YABBA DABBA DOO!
PRIMERAS IMAGENES PARA MEGA DRIVE
ESTE MES
MEGA DRIVE
CANNON FODDER
BOOGERMAN
LEMMINGS 2
MEGA SWIV
THE ANIMANIACS
BALL Z
SONIC & KNUCKLES
SUPER STREET FIGHTER II
SHINING FORCE II
MARIO ANDRETTI RACING
MEGA CD
REBEL ASSAULT ■ BRUTAL
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MASTER SYSTEM
ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
GAME GEAR
SPIDERMAN & X-MEN
REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
LIBRO DE PISTAS
KITANA
JAX
BARAKA
MILENA
SCORPION
RAIDEN
REPTILE
SUB ZERO
JOHNNY CAGE
SHANG TSUNG
KUNG LAO
LIU KANG
MORTAL KOMBAT II
00017
8 420565 051002


GAME GEAR


¡MONTATE

LO en COLORES!

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.



La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono.

La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento.

La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra.

La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo.

Ante la duda, no te la juegues.

¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.



GEAR

SUMARIO

FLASHBACK

68 CASTLE OF ILLUSION

Fue la primera aventura de Mickey Mouse, y uno de los clásicos que todo experto reconoce como tal. Incluído The Elf (alias "el pringao").

GAME OVER





92 Mc DONALD'S TREASURE LAND AVENTURE

Cómete un Big Mac mientras devoras este artículo que te desvela todos sus finales.



EN PROCESO

MEGA DRIVE

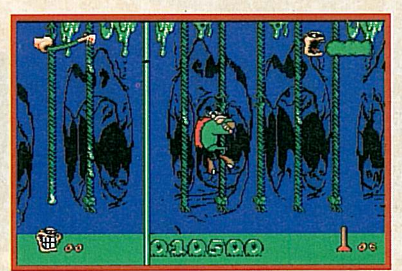




14 CANNON FODDER

Los magos de Sensible Software vuelven a regalarnos una maravilla de la jugabilidad avalada por sendas versiones para Pc y Amiga. Esta vez en la guerra... antes del misterioso SENSIBLE GOLF.



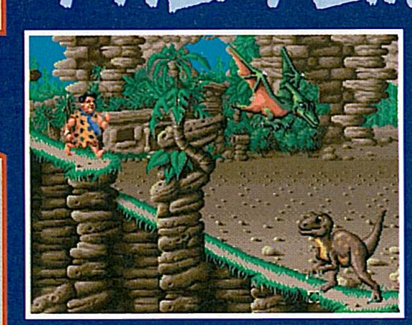


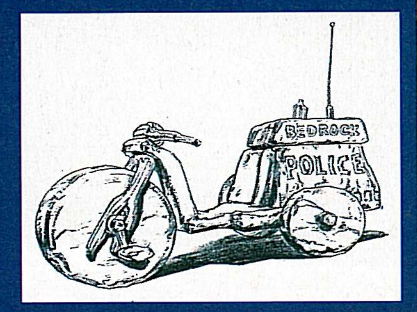
18 BOOGERMAN

Mucosidades pegajosas y plataformas para dar y tomar en la nueva producción de los chicos de Interplay (THE LOST VIKINGS, CLAYFIGHTERS o BLACK THORNE). Exito, por lo tanto, asegurado.

EN PORTADA

THE FLINSTONES





Bedrock y sus más afamados habitantes, te ofrecen la posibilidad de emular las aventuras recreadas por el mago de la Univershell Pictures, Steven Spielrock, en el videojuego para Mega Drive programado por Ocean. Un cartucho de plataformas, lleno de cómicos detalles que te adelantamos, en exclusiva, para que aprendáis a valorar lo que con tanto esfuerzo conseguimos.

PREVIEWS

MEGA DRIVE

REVIEWS

MEGA DRIVE

MEGA CD

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: José Luis Sanz
Redacción: Bruno Sol
Colaboradores: Fernando Martín, Agustín Scianmarella, Marcos García, José Luis del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano, Javier Iturrioz, Raúl "Berenjenita" Montón, Javier Bautista y Magdalena González
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Alberto Caffaratto, Luis Marín, Marina Caffaratto, Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72. Fax: (91) 431 65 80

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo. Controller: Josefína Agüero.
Director de Publicidad: Benito Mateos. Zona Centro: Usue Aburto.
Coordinación de Publicidad: Marina Lara. Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes). Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10. Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona. Tel.: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28. Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30. Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11. Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao. Tel.: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01.
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01. Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00. Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26. Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46. Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46.

PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas. Director Administración: Ignacio García

Filmación: DataPress S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid. Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid. Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge

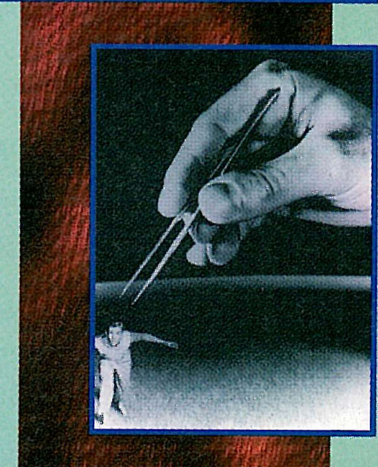
EL EQUIPO TECNICO

Como todos los meses os ofrecemos en exclusiva las últimas noticias sobre el equipo de comentaristas más famoso a este lado del Manzanares. Una prole de seres informes que han veraneado en distintos lugares emulando las hazañas de nuestros seres más queridos, tomando sus personalidades y actuando en consecuencia. Aquí están todos los genios...



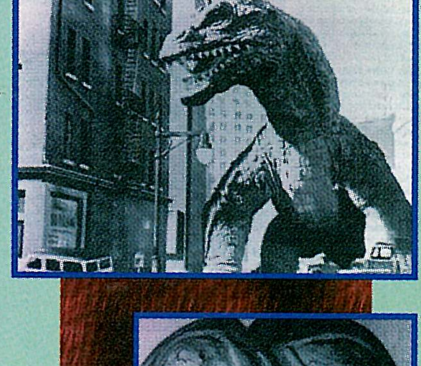


J.L. "La Cosa de la Playa" SKYWALKER
Imagen con la que se despide de Mega Sega y en la que podéis verle emular las hazañas de la Cosa del Lago, uno de los monstruos más afamados de la Universal. Según nos ha comentado ha logrado reconvertir lo que le sobraba de grasa en escamas y comerse algún que otro humano en las cálidas costas de Torrevieja. ¿Qué pensarán de él las chicas que hacen Top-Less en la playa?





"Berenjenita" THE PUNISHER
Con este disfraz de berenjena flotante, The Punisher se presentó en su pueblo natal y esta es la cara que puso su descomunal novia palaciega. Aunque en la realidad es más feo y amorfo que en la fotografía, no se ha comido ni un rosco porque su novia se ha negado a reconocerle. Razones no le faltan.





"The Fly" NEMESIS
Más conocido en la comarca de Calahorra como El Moscón por sus virtudes como jugón/tocón de feria, adquiere esta personalidad tras ver el clásico de ciencia ficción cuando era un enano menguante. A la espera de nuevas incursiones en el mundo animal, Némesis queda triste por la marcha de Skywalker a otros lugares. En la foto, desgraciadamente, no se aprecia la fastuosa nariz que tiene. ¡Qué se le va a hacer!





R. "Yeti" DREAMER
Este Mostoleño de la cava baja pasa sus vacaciones en Costa de Marfil, donde a cuerpo de rey, los nativos le agasajan con mil y un regalos creyendo que es un dios mesopotámico. Y es que en la capital no le hace caso ni el del carrito de los helados.
En la redacción se le conoce también por el sobrenombre de "Roberta Williams", la creadora de la saga King Quest.



"Escamado" THE SCOPE
Aunque en un principio quería disfrazarse de Spiderman, lo cierto es que la costurera de su novia se le fue un poco la mano y le acabó haciendo este pseudo traje de castañera en apuros con el que pasea por el cine de su barrio. Así cree que podrá revivir la leyenda de El Escamado que tocaba a las infelices en el cine cuando salían los títulos de crédito.

"Diminuto" THE ELF
Harto de jugar a la Super Nintendo, este 'experto' pasa todos sus veranos unas vacaciones a escala jugando con sus padres a El Humano y el Pulgón. La cosa se termina cuando algún miembro de la partida, armado con unas pinzas, le atrapa y posteriormente lo deposita en la cisterna del W.C., donde debe tirar de la cadena. El dice que se divierte.

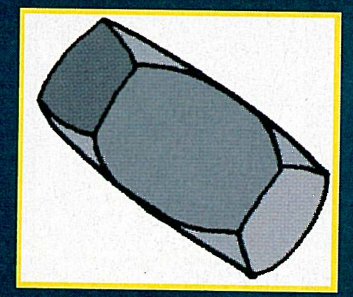
"Cobrador del Dragón" ASIKITANGA
Es especialista en no trabajar cuando debe hacerlo, y en trabajar cuando está de vacaciones, es decir, se dedica a cobrar antiguas deudas que han contraído con una empresa de la que se lleva un pico vestido de Ser prehistórico. A él le hace mucha gracia, pero a los vecinos del barrio residencial La Baldomera no tanto.

"Inadvertido" DE LUCAR
Con esta máscara, De Lucar trabaja todos los veranos en un puesto de helados, donde infla los globos que los niños se atreven a darle. Cuando un niño se le acerca suele eructar, mover los brazos haciendo eses y después le pega un cachete en pleno oído, lo que suele hacerle sangrar aparatosamente. Su otro 'hobby' es el de llevarse todos los cartuchos producidos que llegan a la redacción. Le llamamos 'Javierito Alas Ligeras'.

"Lagartijo" MAYERICK
Ni más ni menos que a la capital de la Francia se nos va el muy creido, poniendo en pie de guerra a las autoridades del lugar amagando que va a arrasar los campos Eliseos. El se lo pasa bomba, pero la capital gala las pasa canutas cuando El Lagartijo entra en acción... todos los veranos.

DICCIONARIO CONSOLERO DE MR. Q-ESCO

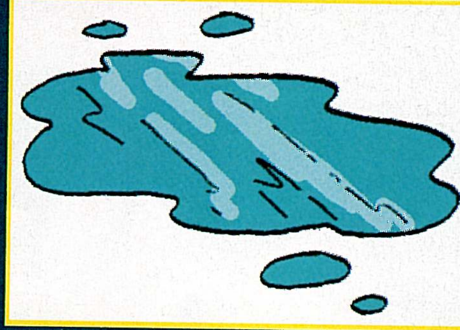
En primicia os vamos a adelantar el diccionario 'consolero' que Mr. Q-esco utiliza para contestar en su indignante sección. A continuación, podréis ver un objeto y lo que el 'roboz' cree que es, con una explicación 'teznica' del más alto nivel. Después de ver esto, ciertamente, estamos preocupados de nuestro futuro. ¡¡¡Amalio, mátanos o cárgate a esta chatarra para siempre!!!



SPRITES
- Para el resto de humanos es una tuerca.
"Entrelazando las comisiones disciplinarias, los sprites tiene la función de hacernos felices, al ver cómo se acercan los malignos y demostrarnos que la movilidad depende del Mega CD."

PROCESADOR CENTRAL
- Para el resto de humanos es un peine.
"Puede hacer las veces de memoria de apoyo (si mi director quiere), con los que el Mega CD podrá poner en funcionamiento los efectos de sonidos sampleados en las pista de audio CD de los cartuchos."

COPROCESADOR MATEMATICO
- Para el resto de humanos es un charco.
"Tiene la función de ordenar los datos y hacer operaciones con 'unos' y 'ceros' básicamente, pues el resto de la consola utiliza gráficos muy bonitos. Es la parte de la consola que más me gusta."



SCROLL
- Para todos los humanos es un chupete.
"El scroll es lo que los expertos llamamos una 'inversión del sentido lógico en las agujas del reloj'. Según estos scroles, los juegos pueden ser jugados por más de un jugador 'consolero' con el que vivirás unas aventuras 'chachis'."

PUNTUACION DE UN JUEGO
- Para todos es importante.
"Cifra aleatoria surgida de la inconsciencia e ineptitud que suele contentar a los superiores y que dá igual pues me pagan por decir que sí a todo. Aunque no me guste diré 'que es una maravilla digna de este soporte, con unos gráficos estupendos y una jugabilidad de pasmarse'."

CONSULTORIO
- Para todos los humanos es útil.
"Páginas en las que no sirve llenarlas de frases hechas y mal acabadas, sino que hay que confundir más a la gente para que sigan mandando cartas como posesos. La filosofía es algo así como: "siembra ignorancia y recogerás cartas que mantengan la sección"."

EL MES QUE VIENE os ofreceremos otra remesa de sandeces de este estilo...

1 JUGADOR	16 MEGAS
DESDE	NOVIEMBRE
POR	SONY
PRECIO	DIEZ MEGAPIEDRAS
GENERO	PLATAFORMAS

PORCENTAJE COMPLETO

Cuando todavía no habíamos pasado la resaca de Jurassic Park, Spielberg ha regresado a las pantallascon otra historia del pasado. Mientras lees estas líneas, seguro que un montón de personas estarán viendo en sus cines favoritos la última locura del director estadounidense, THE FLINTSTONES. Y no hace falta decir que el juego sobre este filme ya está en proceso.

THE FLINTSTONES



Los Picapiedra han estado siempre en boca de todos, tanto por sus personajes como por la famosa y pegadiza frase "Wilma, ábreme la puerta". Esta familia del neolítico vio la luz en las años 50 para satirizar los problemas de la época. Los Picapiedra fueron creados por Joseph Hannah y William Barbera, y Pedro y sus colegas de Bedrock, como agadecimiento a sus progenitores, llevaron al guionista y al dibujante a las más altas cumbres de la fama.

El motivo del éxito de la serie está claro: mientras en las demás series de dibujos animados sólo había cinco minutos de argumento y el final era que los protagonistas acababan electrocutados o aplastados, en Los Picapiedra las aventuras eran planteadas como comedias de situación. Semana tras semana, Pedro y Pablo iban a jugar los bolos, tenían problemas en su trabajo, cabreaban a su jefe y a sus respectivas mujeres, y todavía tenían tiempo para ir a sus reuniones en el Grand Water Buffaloes. Además, en la serie se podían observar numerosas apliaciones de la vida real convertidas al pasado: mamuts haciendo de duchas, pájaros carpinteros haciendo de tocadiscos... Todos esots detales visuales han sido perfectamente recreados en la última creacion de Spielberg, con John Goodman haciendo de Pedro, Rick Moranis de Pablo, y el ordenador de ILM recreando los mismos dinosaurios que trabajaron en Jurassic Park.

La película trata sobre el ascenso de Pedro a un puesto de directivo de la empresa en la que trabaja, y de una estafa en la que participa. Como era de esperar, la conversión de el filmepara Mega Drive no se ha hecho esperar, y Sony ha tenido el privilegio de encargarse de ella.







▲ *"Perdone señor Picapiedra, ¿sabe usted por dónde se va al Parque Jurásico?"*



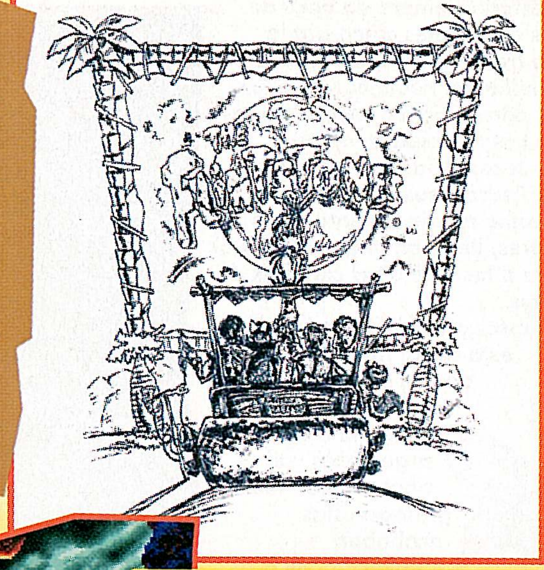


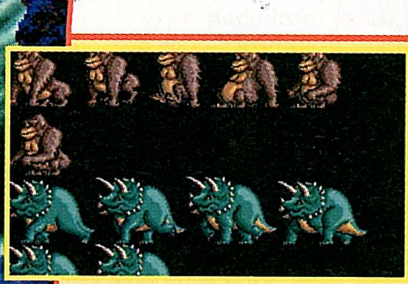
ESTE ES EL ARGUMENTO

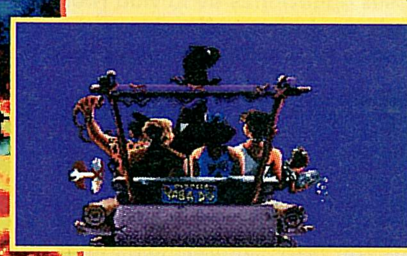
Pablo Mármol y Pedro Picapiedra habían sid amigos desde siempre, pero esa amistad se forjó aún más cuando Pedro prestó dinero a los Mármol para que pudieran adoptar a BamBam. Por eso, cuando en la empresa donde trabajan ambos realizan pruebas para ascender a un trabajador Pablo cambia su test por el de Pedro, que no es precisamente una lumbrera. No hace falta decir que Pedro consigue el puesto, pero el problema surge cuando el dinero se le sube a la cabeza a Pedro y empieza a tener problemas con los Mármol. Mientras tanto Pablo es despedido por su baja puntuación en el test. El caso es que Cliff Vandercave intenta escaparse con el dinero de la empresa a un lugar muy lejano. Al final, Pedro acaba con sus planes, se reconcilia con Pablo, y todos son felices y comen perdices.

¡WILMAAAAAAAAAAA!

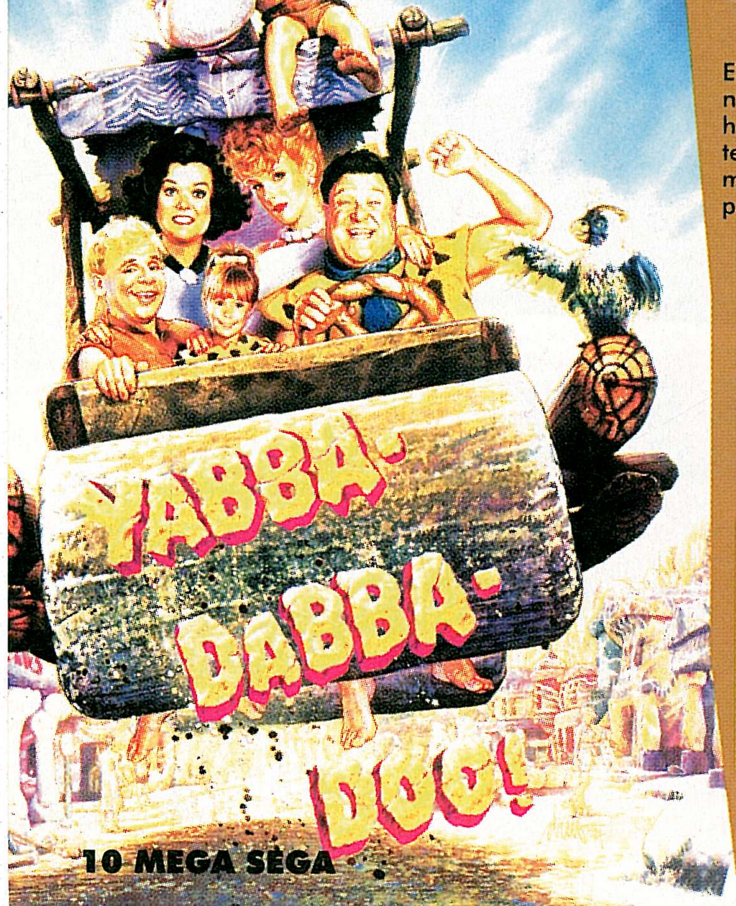
El juego empieza donde acaba la pelicula: Cliff secuestra a BamBam y a Pebbles, y los esconde en algún lugar de Bedrock. El jugador, que hace de Pedro, se prepara para pasarlas canutas durante los niveles de este juego de plataformas con scroll horizontal. Comenzando en la cantera y con la misma intro que en los dibujos, Pedro aparece en el primer nivel en una pantalla con un scroll multidireccionalque sigue durante otras 80 pantallas. Los programadores han añadido unas cuantas pantallas de bonus y un nivel que se hace en coche y en la que Pedro tiene que hacer saltar a BamBam y aPebbles con la ayuda del techo blando del coche por una calle muy transitada.







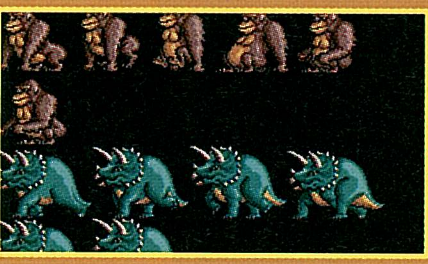


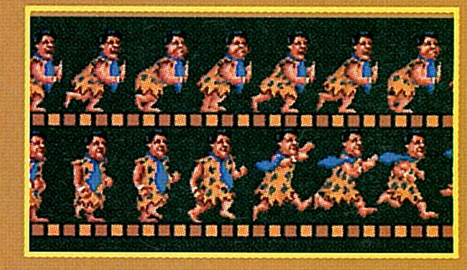


EN LA SELVA

El juego consta de siete niveles, y cada uno de ellos se divide en pequeños subniveles. Tras el nivel de la cantera, Pedro se tiene adentrar en una selva llena de hombres del neolítico superior, de velociraptores, y dentro del pueblo de Bedrock tendrá que acceder a una caverna volcanica. El caso es que el juego no coincide mucho con la trama de la película, pero el director de desarrollo y jefe de programación de Sony, Mark Rogers, nos aseguró que su intención era no separarse mucho del argumento del filme de Spielberg, y tratan de seguirla en la medida de lo posible. El equipo que dirige Rogers también ha incorporado detalles curiosos como la utilización la bola que usa Pedro para jugar a los bolos como arma. Para endurecer el desarrollo del juego, se han incluido más enemigos de los que tiene Pedro en la película.







▲ *Catorce clones de Pedro.*



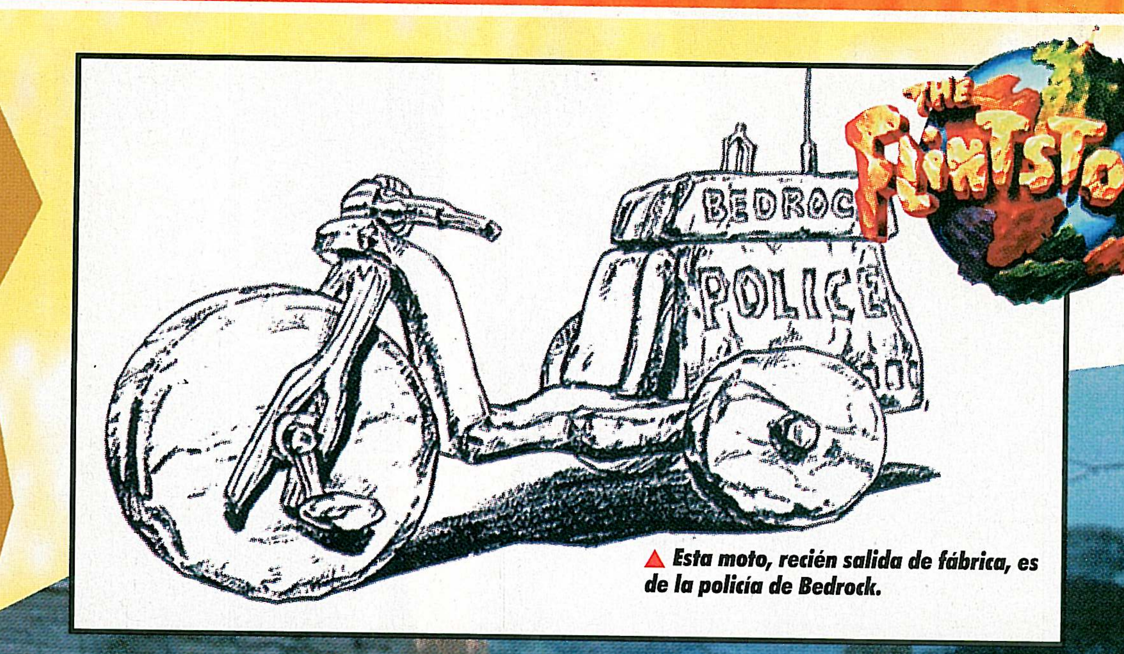
▲ *Pedro está probando la suspensión de su nuevo troncomóvil.*

JOHN GOODMAN PONE LA CARA

Durante el desarrollo del juego, el equipo de programación tuvo una constante e inestimable ayuda de UIP, la compañía que está detrás de la película. "Nos proporcionaron el argumento del filme, junto con bocetos de cada uno de los personajes y sus costumbres", asegura Mark Rogers. "El caso es que UIP no nos puso ninguna traba y nos proporcionó todos los datos que necesitábamos para terminar el desarrollo del juego", indica Rogers.
Los programadores de este videojuego para Mega Drive utilizaron, incluso, la cara del actor de interpreta el personaje de Pedro Picapiedra, John Goodman para que las imágenes fueran lo más reales posibles. Por ello Rogers está satisfecho de su trabajo: "Sin duda alguna, los sprites de nuestro juego, están mucho mas detallados que en otros juegos de LOS PICAPIEDRA".

¿TE SUENA?

¿Qué sería de Pedro Picapiedra sin su típico grito de guerra –Yabba-Dabba-Doo?
Para tener contentos a los fans de la serie de dibujos animados, Mark Rogers y su equipo de programadores han incorporado al videojuego sonidos sampleados de la película, incluyendo el famoso alarido. Pablo también tiene su hueco en el juego, e incluso realizará un pequeño monólogo. Cada nivel incluye las melodías realizadas para la película, e incorpora fragmentos de los temas interpretados para el filme por The B-52's, Crash Test Dummies y otros grupos.



▲ *Esta moto, recién salida de fábrica, es de la policía de Bedrock.*



▲ *¡Vaya cogorza debía tener el programador!*

EL RESPONSABLE

A cargo del diseño y codificación de la versión para Mega Drive de **LOS PICAPIEDRA**, está el veterano Mark Rogers. La carrera de Mark comenzó en **Iso**, en los lejanos tiempos del C64, donde formaba parte del equipo responsable de juegos de Gremlin. Después de su paso a las oficinas de Ocean en Manchester, fue trasladadoa las de California, donde se le dio la nada despreciable tarea de recrear el juego para ***SNES*** de la película de Spielberg Jurassic Park. **THE FLINSTONES** es su primer proyecto para Mega Drive, y su siguiente creación será un programa para la 32X de Sega. ¡Estad atentos!


Están locos estos de SEGA
Al comprar mi videojuego te regalan mi película
Menudo regalo ¡Por Tutatis!
Asterix
EL GOLPE DE MENHIR
«Estos romanos están locos...»
Están locos estos de SEGA al comprar mi videojuego te regalan esta película.
Menudo regalo ¡Por Tutatis!
Astérix®
AND THE GREAT RESCUE
¿Vas a dejar solos a Asterix y Obelix en su mejor aventura?. Bebe un poco de poción mágica y.... ¡a por los romanos!. Panoramix, el Druida y Dolmatix, presos en la ciudad de Roma, suspiran por tu ayuda. ¡Pero cuidado!. Sólo utilizando todos tus trucos podrás vencer al enemigo. Supera 5 increíbles fases y toda la aldea gala te estará esperando para celebrar el más suculento de los banquetes. Y para que no falte nada, los gráficos son dignos de la mejor película de dibujos animados.... ¡Por César!. Hablando de películas. SEGA te regala la película "El Golpe de Menhir".¿Están o no están locos estos de SEGA?. Disponible en Master System y Game Gear.
SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.
Unitros

CANNON

Cuando nos enteramos de que iba a empezar una guerra en la sede central de compañía Virgin, Asikitanga no pudo resistir la tentación y se lanzó a la batalla, sin pensar en ningun momento en que su vida corría peligro.

Un clásico en ***Amiga***, **CANNON FODDER**, ha encontrado el camino para llegar a la ***Mega Drive*** y, por lo que hemos visto, va a ser un versión bastante explosiva.

En realidad, el cartucho no tiene argumento alguno, sólo consiste en un constante tiroteo con el objetivo de aniquilar a todos tus enemigos. Tu controlas un ejercito privado que tendrá que deshacerse de un malvado dictador llamado El Presidente.

Tienes un total de 360 hombres (aunque no todos al mismo tiempo) y, cada vez que cumplas con éxito una misión, te darán 15 más. Como sólo debes utilizar tres o cuatro soldados para cada misión, si fracasas siempre cabe la posibilidadde vover a intentarlo. Una ventaja nada desdeñable, ya que los 72 niveles de los que consta el juego no son fáciles de superar y estos *continues* te vendrán como agua de mayo.





▲ ***Los topos están bastante agresivos en esta época del año.***

▲ ***Los vigilantes de la playa a punto de rescatar al Orfeón Burgalés de las tenebrosas aguas del Mar Menor.***

Contarás con la ayuda de varias armas como ametralladoras Uzi, bazukas, granadas, tanques, jeeps, motos de nieve y helicopteros para cumplir las misiones en varios escenarios: la jungla, el Antártico, los páramos y el cuartel general del enemigo. Los hombres que son capaces de sobrevivir a varias misiones van ascendiendo de categoría a medida que las superan.

Muchas de las misiones consisten simplemente en matar a los enemigos, pero en otras tendrás que rescatar prisioneros o destruir edificios del otro bando.

También es necesario utilizar la estrategia (no todo va a consistir en pegar tiros). En ocasiones tendrás que separar a tus hombres, dejando un pelotón de guardia mientras el resto ataca al enemigo. Otro truco muy útil consiste en utilizar un soldado como cebo, para tender una emboscada al enemigo y aniquilarlo.

Originalmente programad o por **Sensible Software**, esta versión esta siendo convertida por **Panelcomp**, el equipo encargado de traer el POPULOUS al mundo de **Sega**.

Pero, como el productor de **FODDER**, Pete Hickman, explicó, **Sensible** no tieneninguna intencion de perder a su bebé, y su equipo debe supervisar cada

PROYECTO
CANNON FODDER
FABRICANTE
VIRGIN
INICIO
ABRIL 94
LANZAMIENTO
DICIEMBRE 94
FORMATO
MEGA DRIVE
PROGRAMADORES
SENSIBLE SOFTWARE



▶ ***La Casa de Campo ha sido invadida por una banda de estorninos.***



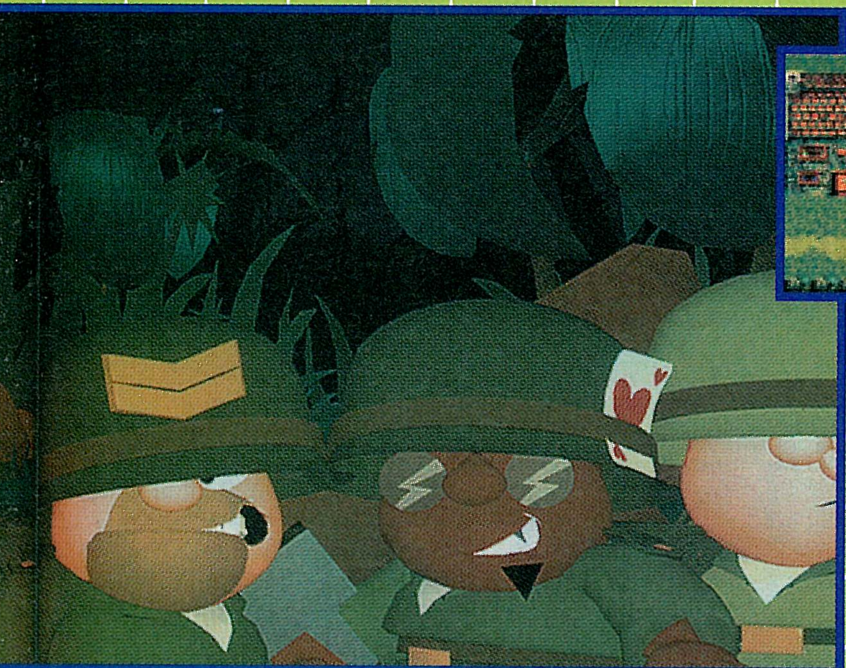
▲ ***Cannon Fodder también incluye sus dosis de violencia, como debe ser.***



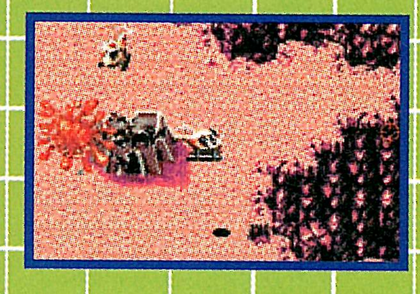


FODDER









Estos pueblerinos van a probar nuestro plomo.

uno de los niveles que se programan. La única diferencia puede estar en la diferencia de colores, que pasa de los 16 del **Amiga** a los 64 de la **Mega Drive**. El sonido les dio bastantes problemas, según confirmó Pete: *"La versión de **Amiga** tiene muchos sonidos sampleados como pájaros o hielo que se derrite y, la verdad, es que nos llevó bastante tiempo encontrar un buen músico que lograse hacer lo mismo para la **Mega Drive**"*. Al final eligieron a Alistair Brimble, un especialista de **Amiga** responsable del sonido de MORTAL KOMBAT, TERMINATOR 2 y DRAGON.

El juego soportará el ratón de **Sega** y Pete nos aseguró que todo el humor de la versión de **Amiga** se ve reflejado también en este



La fuerza aéres también toma parte en la invasión.

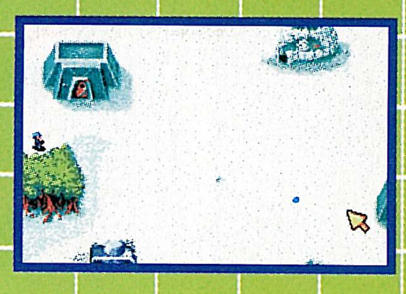
TODO UN ARSENAL DESTRUCTIVO

CANNON FODDER es un juego de guerra y, como todo buen cartucho bélico que se precie, cuenta con un arsenal de armas para aniquilar all enemigo. En realidad, podría afirmarse que el único objeto del juego son las armas y cómo utilizarlas para que resulten más efectivas en cada momento. Si lo haces bien, dispones de la potencia suficiente para acabar con todo aquello (persona, animal o cosa) que se atreva a cruzarse en tu camino. Dentro de tu arsenal encontrarás ametralladoras Uzi, bazukas y granadas para dar y tomar. Esta últimas son buenas para largo alcanze, pero el bazuka es el que tiene un poder más devastador. En los últimos niveles, además de la ingente cantidad de soldados que habrás acumulado, podrás contar también con jeeps y helicópteros, que te ayudarán a cruzar los parajes más rápido que una liebre. Una pista: ¡cuidado con el cordero, ya que explota automáticamente!



El parking de este supermercado está casi vacío a mediados de agosto.

Una épica explosión anuncia el fin de las hostilidades.





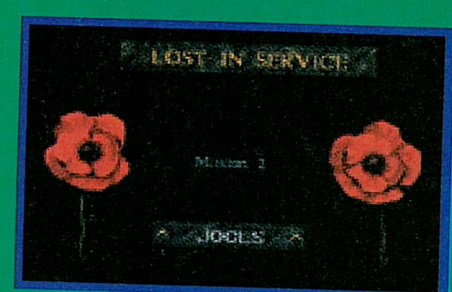


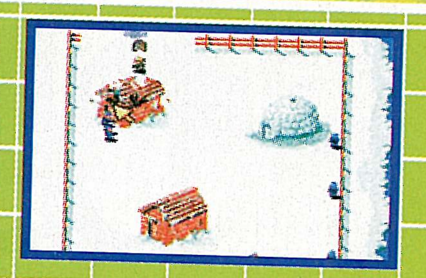
▲Prohibida la entrada a menores y fans de Junco.



UN JUEGO CON MORALEJA

Las reiteradas críticas hacia la violencia en los videojuegos (normalmente dirigidas a los modos gore de los beat'em up más famosos del mercado) por parte de padres y educadores, generalmente mal informados, ha sido una polémica que siempre ha acompañado al mundo de los entretenimientos electrónicos. No deja de extrañar, pues, que la casa **Virgin**, una de las más poderosas del mercado, haya hecho oídos sordos a estas airadas voces y se haya atrevido a lanzar un juego de las características de **CANNON FODDER**. Para Pete Hickman, la explicación es bien sencilla: lo que han iontentado realizar es un juego totalmente antibelicista aunque, a primera vista, pudiera parecer todo lo contrario. Trata la guerra de un modo irónico y demuestra lo absurdo de la violencia.











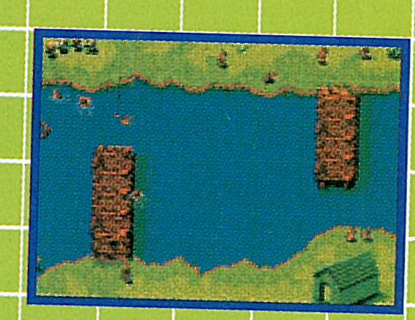


cartucho. Muchos os estaréis preguntando qué es lo que hace que este juego sea tan especial. Según palabras de Pete Hickman, *"sin duda alguna se trata de un cartucho súper jugable. Definitivamente, se trata del más jugable de los últimos 18 meses. Probablemente ofrecerá unas 50 horas de juego, lo que es bastante espectacular, incluso tratándose de un juego para consola. Seguro que será un cartucho excelente, ya que hemos invertido mucho tiempo intentando perfeccionarlo".*

Bueno, dice la sabiduría popular que las obras son amores y no buenas razones. O, lo que es lo mismo, que habrá que esperar a que el juego llegue hasta nuestras pantallas para comprobar si todas esas excelencias que tanto le gusta realzar a Pete Hickman son verdaderas. Teniendo en cuenta la calidad del juego original y la contrastada profesionalidad, tanto de los programadores como de la casa fabricante, está claro que este **CANNON FODDER** tiene asegurado a priori, como mínimo, el beneficio de la duda.

Muy pronto encontraréis en estas páginas una extensa review sobre este juego en el que ya desvelaremos todos sus secretos y vosotros mismos podréis comprobar cuáles son sus virtudes y defectos.

De momento, no os queda más remedio que conformaros con imaginar cómo será (en el caso de aquellos que no conocieron la versión para **Amiga**) o jugar con su predecesor para estar en forma el día en que este proyecto vea la luz. A tenor de lo que os hemos anunciado, más vale que entrenéis vuestros reflejos.





▲El mapa es bastante útil a la hora de encontrar las bocas de metro.







SUPER STREET FIGHTER II

40 MEGAS en ACCION

SUPER STREET FIGHTER II

FEI LONG

"El Kamikaze"

CAMMY



"Ojos de Gata"

DEE JAY

"La Bestia Negra"

T. HAWK



"Perro Rabioso"

SOLO PARA VALIENTES



RYU "El Vengador"



ZANGIEF "Sansón"



BALROG "La Maza"

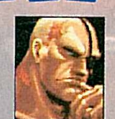


M. BISON "Coronel Muerte"



BLANKA "Malas Púas"





SAGAT "El Ogro de Siberia"



CHUN LI "La Indomable"



DHALSIM "El Brujo"



GUILE "Marine Loco"



VEGA "Mr. Garfio"



E. HONDA "Maremoto"

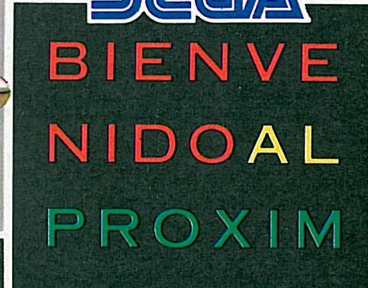


KEN "La Furia"





¿Vas de duro por la vida?. Pues prepárate.
Llega la madre de todas las peleas.
¡¡40 MEGAS DE PODER TE ESTAN ESPERANDO!!.
Es lo más fuerte de SEGA. Gráficos de armas tomar, turbo y cinco modos diferentes de juego preparados para no dejarte ni un minuto en paz. Pon a prueba tus músculos. Juégatela con cuatro nuevos personajes que quieren verse las caras contigo.
¿Te tiemblan las rodillas?. Pues espera a ver sus golpes secretos. Que no te pase nada.
No esperes más. Ahora tienes 40 Megatones de acción a un precio que va a pegar muy fuerte.
Si quieres entrar en la gran bronca, Super Street Figther II es tu juego.
Y sin aún no tienes la Mega Drive, ésta es la mejor excusa: el nuevo Pack Mega Drive + Super Street Fighter II + SONIC.
La gran pasada. ¡Consíguelo ya!.



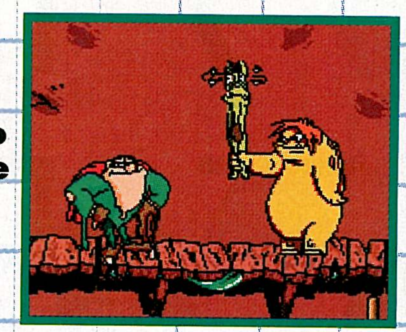
SEGA

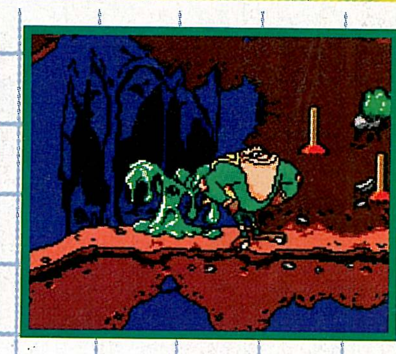
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.

EN PROCESO

Es maleducado y antisociable, pero The Punisher es el único mortal que ha logrado traspasar los muros de Interplay para observar los progresos del nuevo héroe de esta conocida compañía: Boogerman.





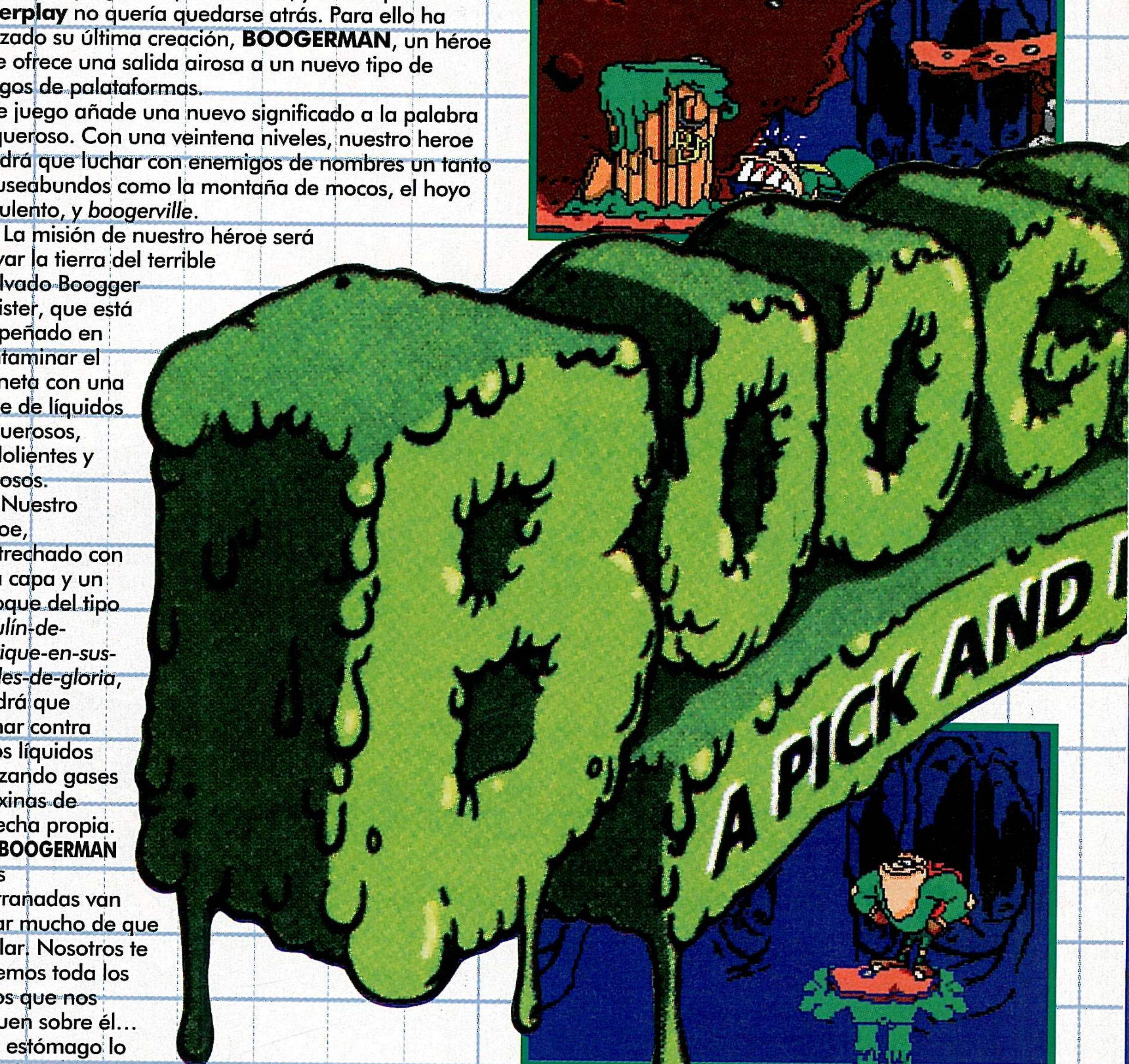
El mercado del videojuego está copado por todo tipo de juegos de plataformas, y la compañía **Interplay** no quería quedarse atrás. Para ello ha lanzado su última creación, **BOOGERMAN**, un héroe que ofrece una salida airosa a un nuevo tipo de juegos de palataformas.

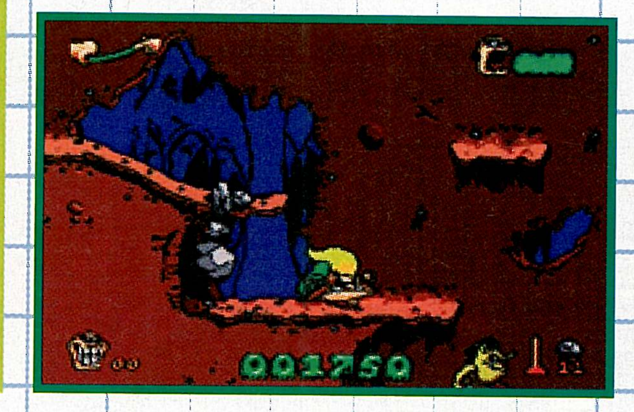
Este juego añade una nuevo significado a la palabra asqueroso. Con una veintena niveles, nuestro heroe tendrá que luchar con enemigos de nombres un tanto nauseabundos como la montaña de mocos, el hoyo flatulento, y *boogerville*.

La misión de nuestro héroe será salvar la tierra del terrible malvado Boogger Meister, que está empeñado en contaminar el planeta con una serie de líquidos asquerosos, malolientes y viscosos.

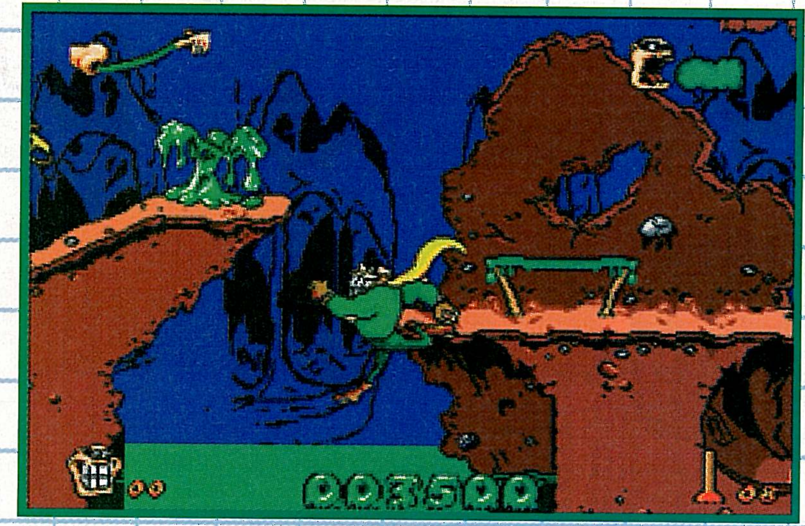
Nuestro héroe, pertrechado con una capa y un estoque del tipo *Jesulín-de-Ubrique-en-sus-tardes-de-gloria*, tendrá que luchar contra estos líquidos utilizando gases y toxinas de cosecha propia.

BOOGERMAN y sus marranadas van a dar mucho de que hablar. Nosotros te daremos toda los datos que nos lleguen sobre él... si tu estómago lo soporta.

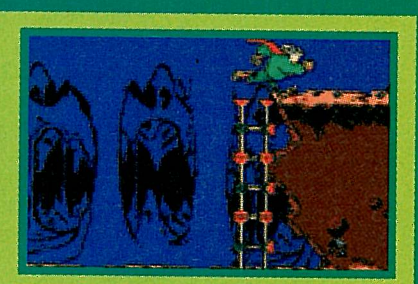








PLUNGE ON IN

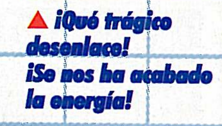


La misión de **BOOGERMAN** es la destrucción de Booger Meister, pero para ello tendrá que encontrarle primero. Los caminos están llenos trabas que intentarán evitar ese encuentro. Una vez que hayas acabado un nivel, es esencial que te limpies. Para lograrlo debes coger desatascadores de baño. ¿Complicado? Para conseguirlo tendrás que fatigar a una molesta escalera que sale del lavabo. Esta acción te dará la oportunidad de subir otro nivel y acercarte un poco más a tu objetivo.





▼ Las latas de fabada asturiana provocan flatulencias muy agradables al olfato.



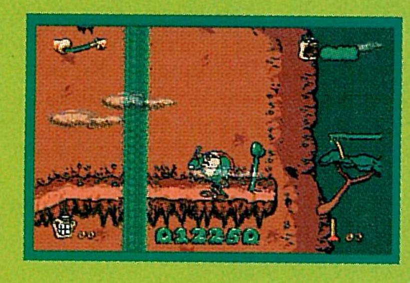
▲ ¡Qué trágico desenlace! ¡Se nos ha acabado la energía!





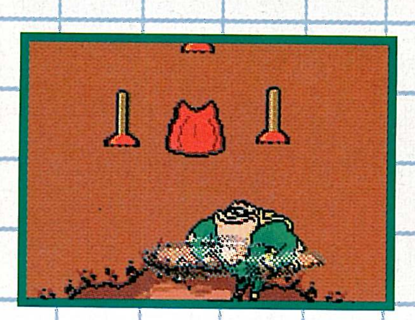
PARA MAREARSE

Para que **BOOGERMAN** efectúe ataques con sus gases corpóreos tendrá que recargarse recogiendo objetos. Las latas de fabada asturiana Litoral y otras conservas del mismo estilo mantendrán sus intestinos funcionando a pleno rendimiento, y una buena ración de chili con carne y queso recargará su aliento con un potente eructo que puede derribar a cualquiera. Cogiendo una botella de leche, nuestro poderoso héroe será capaz de escupir unas apetitosas bolas de flema que habían las delicias de las conocidas llamas peruanas.









PROYECTO
BOOGERMAN

FABRICANTE
INTERPLAY

INICIO
AGOSTO 93

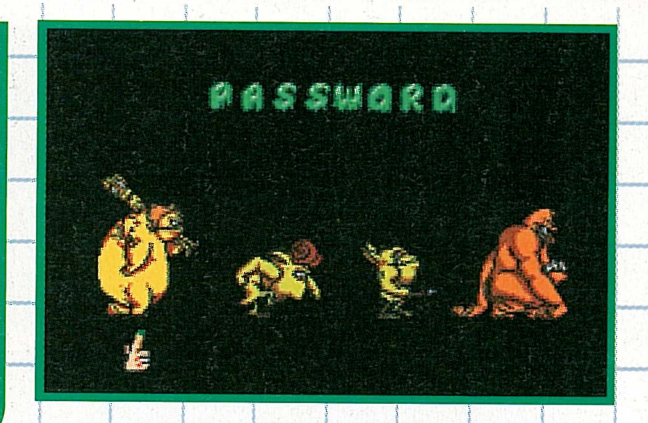
LANZAMIENTO
NOVIEMBRE 93

FORMATO
MEGA DRIVE

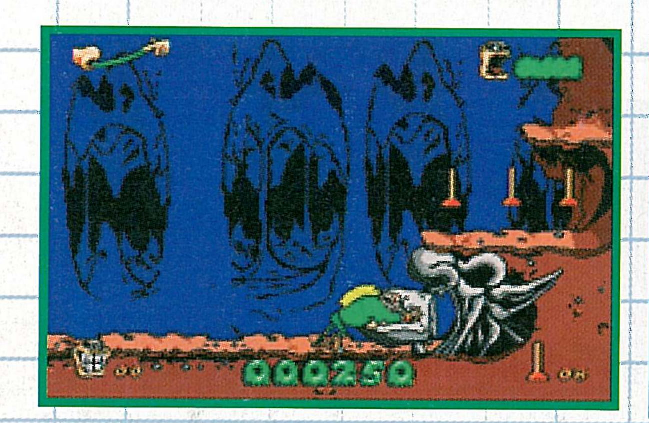
PROGRAMADORES
IN-HOUSE

¡VAYA MOVIMIENTOS!

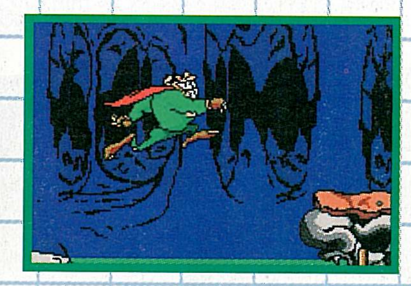
Ademas de los típicos movimientos de los juegos de plataformas, en donde saltas sobre tu enemigo para matarlo, **BOOGERMAN** tiene un arsenal de armas que no son nada agradables para la vista y para el olfato. Sus proyectiles consisten en mocos y flemas verdosas y viscosas que acaban con todo, no sólo con sus enemigos. Alternativamente puede utilizar armas gaseosas para recreación del personal. Por ejemplo, al cargar su barra de energía podrá desprender un eructo que derribará los muros. A Némesis le pasa lo mismo cuando se pone sus calzoncillos de corazones, que todas las mujeres caen de derribadas a sus pies... del ataque de risa que les entra.



▲ La familia de Asikitanga al completo.





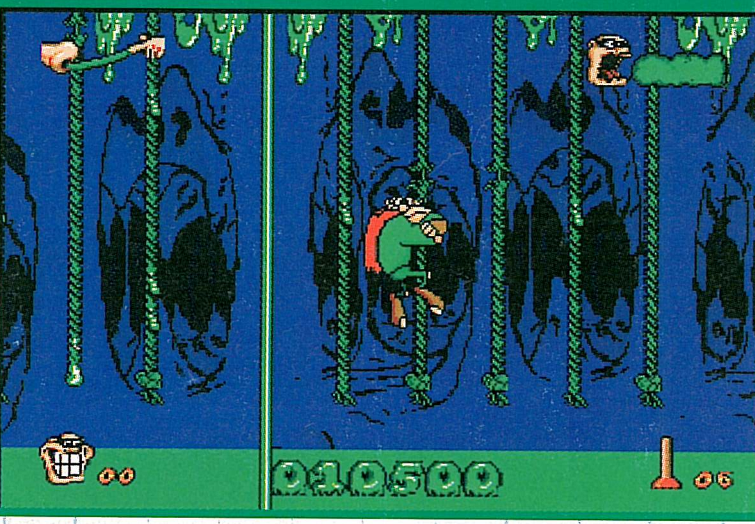


▲ Años de grasas y tabaco han permitido a BOOGERMAN esta magnífica figura, que envidiaría la espeluznante Rafaela Aparicio.



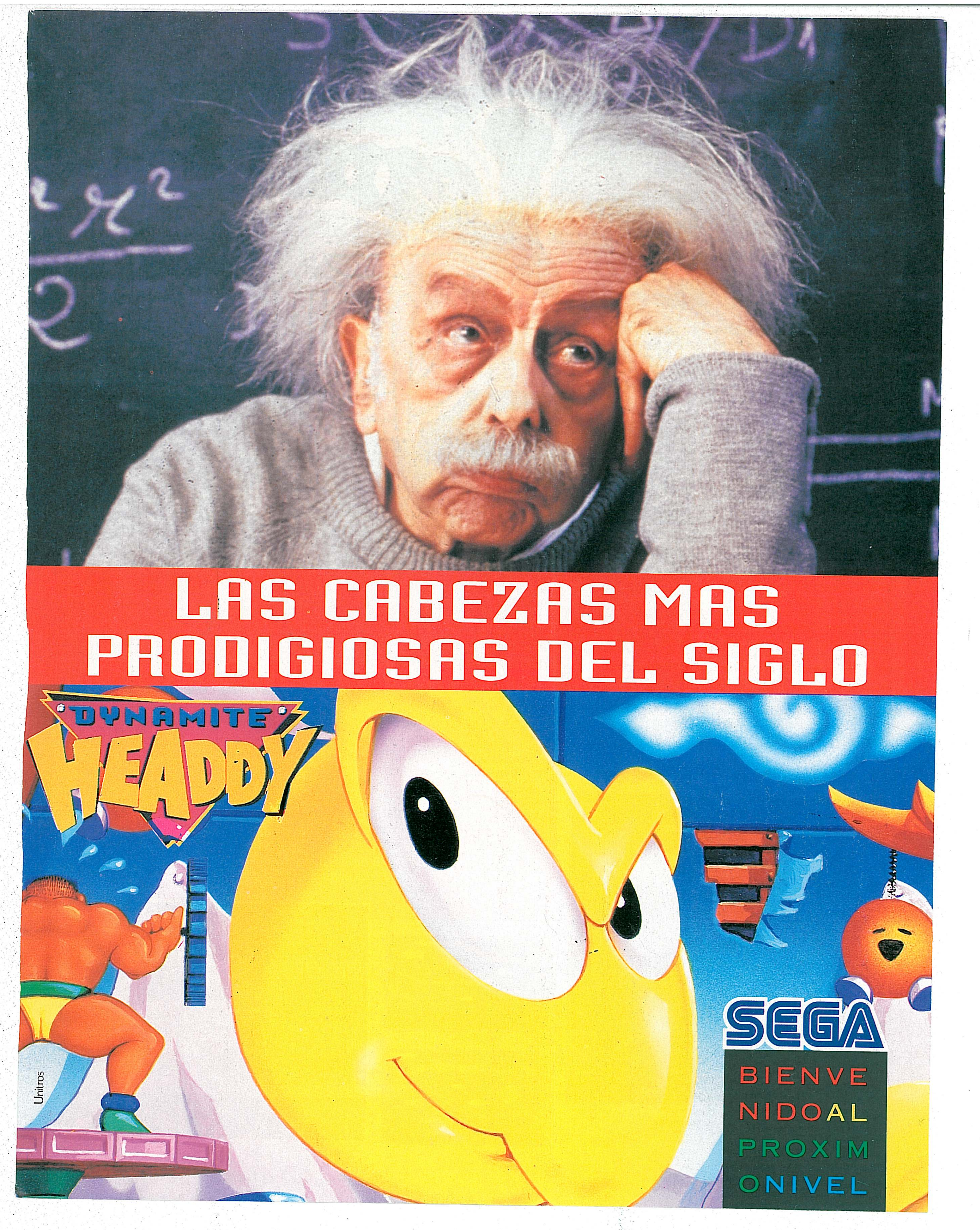
▲ Un suicida a punto de arrojarse a las negruzcas aguas del Manzanares.





¡QUE OLOR!

Los caracteres de **BOOGERMAN** han sido creados por un equipo de desarrollo que se ha esmerado para crear unas hermosas animaciones de los personajes. La animación de los personajes transcurre en el juego provisional a unas 20 imágenes por segundo, pero en la versión definitiva se aumentarán hasta 24 por segundo, y se dispararán a unas 30 en algunos elementos importantes del juego. Para generar a este superhéroe, los programadores han realizado más de 1.500 bocetos en movimiento del personaje.



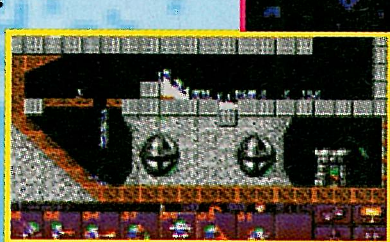
LAS CABEZAS MAS PRODIGIOSAS DEL SIGLO
DYNAMITE
HEADDY
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros



Lemmings The Tribes

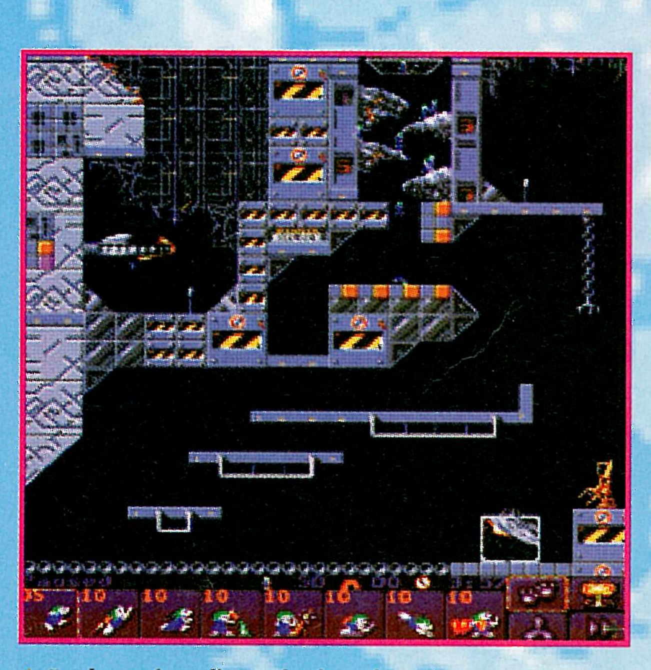
Ser Lemming es estupendo. Vas por la vida sin preocupaciones alimentándote de hierba, y si tu padre, madre, primo o hermano te cabrean, te vas a a la montaña y haces que se culpen el resto de sus vidas. ¡Absolutamente maravilloso!

A Psygnosis le debe gustar este concepto, y tras ver el tremendo éxito que tuvo la primera parte, han preparado una serie para *Mega Drive*, que se llamará LEMMINGS 2: THE TRIBES.





La intro de este juego nos cuenta cómo nuestros amigos se han dividido en 12 tribus, y temporalmente ponen sus tendencias suicidas a un lado, para vivir en paz. Cada tribu posee una parte de un talismán y la historia nos cuenta que las tribus intentan unir todas las partes de ese talismán para evitar un tremendo desastre. Este ruptura de la vida cotidiana ha hecho que nuestros pequeños personajes se asusten y vuelvan por sus fueros. Tu tarea es hacer el papel de dios de los Lemmings y evitar los catastróficos resultados de esta estampida.



▲ *En el espacio nadie puede oir tus lamentos.*

50 MODOS DE SALVAR A TUS LEMMINGS FAVORITOS

Los Lemmings pueden desarrollar más de 50 actividades diferentes, que se agrupan en volar, excavar y construir. Muchas de estas son variaciones de las actividades de la primera parte, pero otras, como las del Lemming volador, han sufrido un cambio radical, por lo que ahora nos encontraremos con Lemmings en globo o en alfombras voladoras. Los Lemmings bala son muy divertidos, ya que tienen un lanzador de llamas capaz de atravesar muros, igual que el Lemming bazuka, que aturde a los compañeros. Como en la primera versión, muchas de las actividades son fijas pero otras aparecen según el nivel. Una novedad es la combinación de Lemmings. Por Ejemplo, un Lemming que lanza piedras lo hará mas lejos si es corredor.









MAESTRO LEMMING

Los propietarios de las consolas de 8 bits estarán bastante contentos puesto que **Psygonsis** esta preparando sendas versiones para ***Game Gear*** y ***Master System***. El juego será bastante parecido al de 16 bits, con los mismos escenarios y las mismas actividades, pero con las consiguientes restricciones de memoria, aunque no parece que vaya a haber una gran diferencia.

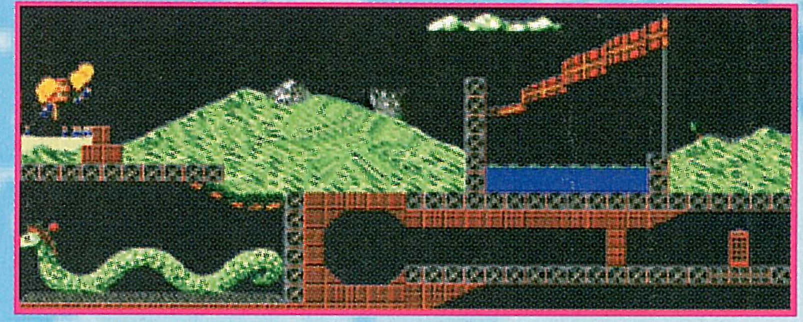
▲ *La casa de The Scope está así de destrozada.*

EN BUSCA DEL ORO

En la primera versión del juego había que conseguir que un cierto porcentaje de Lemmings lograsen el objetivo marcado de antemano para pasar al siguiente nivel.En esta parte recibirás una medalla de oro, plata o bronce según el número de Lemmings que hayas podido salvar. Incluso si sólo salvas a único Lemming tienes la posibilidad de pasar a

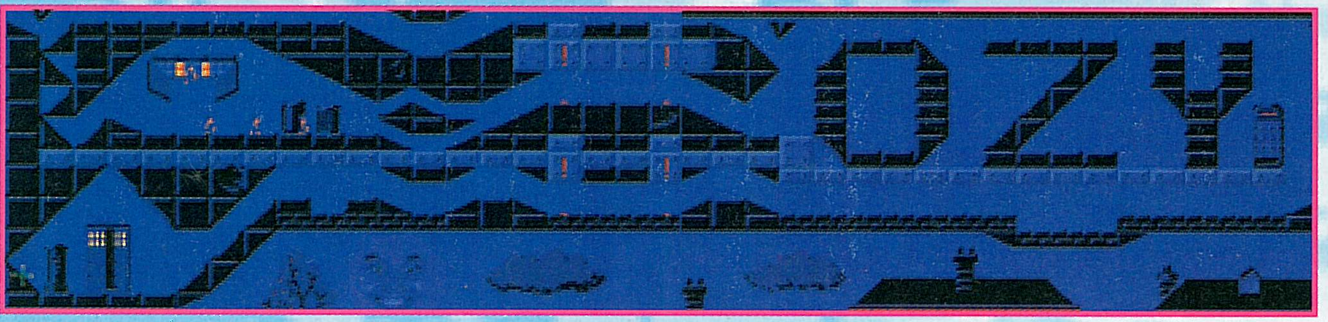
TRIBUS Y TRIBULACIONES

En esta segunda parte de **LEMMINGS** hay muchas más regiones que explorar, con muchas de las características que te puedes imaginar (nieve, piedras, arena...) y otras muchas que nunca te imaginarías que pudiesen estar , como catapultas o cañones. Debajo de estas líneas tienes un mapa en el que podrás observar las diferentes regiones del juego.



▲ *La serpiente de la familia Peris en su paseo matutino.*

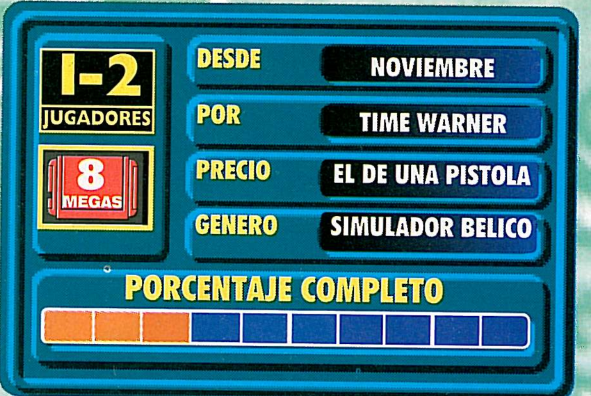
CAVELEM
SPACE
POLAR
HIGHLAND
CIRCUS
SHADOW
CLASSIC
Beach
SPORTS
BEACH
OUTDOOR
EGYPTIAN
MEDIEVAL



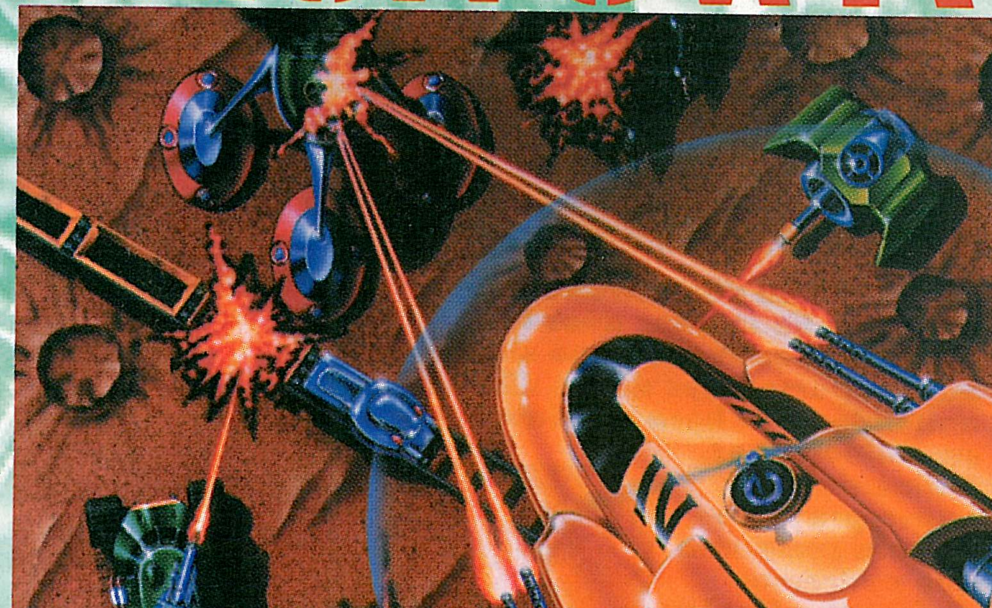
▲ *Foto espía del nuevo tablero de EN BUSCA DEL IMPERIO COBRA.*

◄ *The Scope ha encerrado a su novia en esta lúgubre mazmorra. Por fea, claro.*





MEGA SWIV



Cuando SCI (antes llamada Sales Curve) empezó a desarrollar la versión para Mega Drive de MEGA SWIV hace unos cuantos años, tenía la intención de haberlo lanzado como una segunda parte de SILKWORM, una conversión de un conocido programa para coin-op de Taito. Pero como casi siempre, los líos de copyrights lo fastidiaron todo y en SCI se quedaron sin nombre para le segunda parte del juego, que se iba a denominar SILKWORM II. Después de mucho pensar decidieron dar por terminada la saga y llamarle simplemente SWIV.

Ahora, cuiatro años después de su debut en *Amiga*, llega a las *Mega Drive* con el prefijo *mega* delante. Con siete niveles, MEGA SWIV es un blaster de la vieja escuela, con el jugador llevando un helicóptero hacia power-ups y gran cantidad de jefes, mientras que por el camino tendrá que deshacerse de muchos enemigos. Como siempre, por añadir algo nuevo, tiene un modo para dos jugadores, donde el segundo interviniente podrá manejar un jeep destruyendo todo lo que se encuentre por tierra.

Por ahora sólo existe un nivel, pero en SCI no paran de trabajar y esperan poder terminarlo para noviembre, con lo que dentro de poco tendremos una review.



▲ *El objetivo de este juego es sencillo: destruir todo lo que veas.*

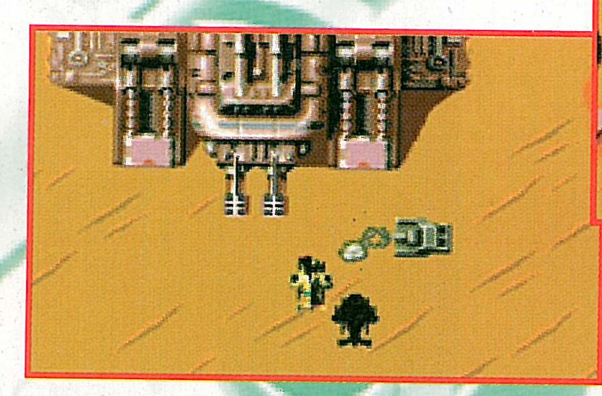


▲ *Nena, enciende mi fuego (Jim Morrison).*

Estas esponjas sí que tienen peligro. ▶



▼ *Violencia y masacre para toda la familia.*



▲ *Este descomunal enemigo nos llenará de pavor y congoja. Tendrás que pegar más tiros en en una película de Chuk Norris.*









Konami ha demostrado a lo largo de muchos años la especial predilección que siente por los personajes de los dibujos animados a la hora de elaborar sus videojuegos. Animaniacs, el nuevo proyecto de esta compañía que podremos disfrutar a finales del presente año o a principios del próximo, no hace más que reafirmar los gustos de Konami en sus grandes producciones y apuesta por las plataformas y los cartoons. Sin embargo, y a pesar de la contrastada calidad de los cartuchos de la firma, muchos pensarán que el mercado ya está saturado con este tipo de juegos; ¿cómo serán capaces de sorprendernos?

Sin duda alguna, la primera de las armas de Konami radica en los personajes protagonistas de Animaniacs, un trío calamidad que ha batido récords de audiencia en Estados Unidos y han supuesto una auténtica revolución.

Tanto es así que muchos ya han calificado esta serie como una innovación en el campo de las películas de animación, debido a las sofisticadas técnicas utilizadas en su elaboración.

El juego está ambientado en el mundo de los dibujos animados. Los protagonistas deben recorrer varias plataformas situadas en un estudio de televisión, y cada escenario recuerda a una famosa serie de cartoons. A pesar del simpático aspecto de los decorados, estos, como todo buen juego de plataformas que se precie, encierran mil y un peligros que el jugador deberá evitar.



▲ *Avanzar una vez llegados a este punto parece imposible ...*



▲ *... a no ser que los tres componentes del trío trabajen juntos.*



TRIUNVIRATO

La fidelidad que Konami ha querido mantener respecto a la serie original de dibujos animados le ha llevado a utilizar a los tres personajes como protagonistas. El jugador deberá elegir en cada momento cuál de ellos quiere controlar. Esto, que en un principio pudiera parecer un inconveniente, ha sido resuelto con sabiduría por la firma y lo ha convertido en una gran ventaja, puesto que cada uno de ellos cuenta con unas habilidades especiales. El más grande, Yakko, es excelente para empujar y tirar de objetos grandes y pesados; el más pequeño, Wakko, puede romper cosas utilizando un gran martillo; y la pequeña, Dot, utiliza sus encantos para conquistar el corazón de cualquiera que se cruce en su camino. Para conseguir superar un nivel no sólo tendrás que machacar cosas y coleccionar objetos, sino que, además, tendrás que utilizar tu inteligencia, por mucho que te cueste.



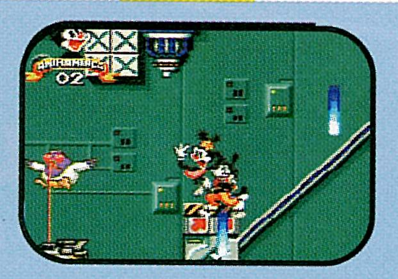
▲ *Todo vale en este videojuego, como hacer que un émulo de Indiana Jones monte un vehículo de El Retorno del Jedi.*



▲ *Es imposible explicar la estúpida sonrisa de los personajes cuando está a pundo de estallar una bomba.*





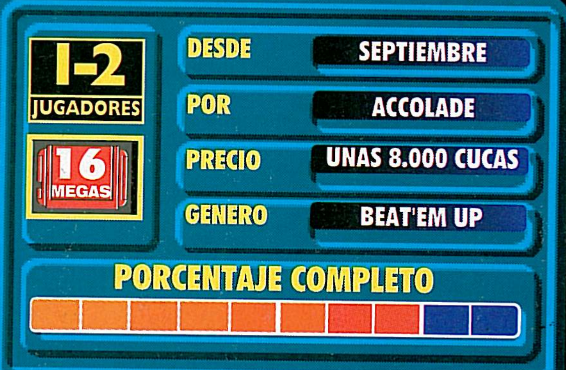






CINEFILOS

Cuando el juego se encuentre acabado por completo, los seis niveles de los que se compondrá estarán divididos a su vez en varias fases. Como se ha comentado anteriormente, el cartucho se desarrolla en un estudio de televisión, por lo que el juego pretende convertirse en un homenaje a varias películas.
De momento, en los dos niveles que ya han sido programados, nos encontramos con el inconfundible sabor del rey Midas de Hollywood, Steven Spielberg, y con la inigualable imaginación de uno de los mejores creadores de efectos especiales, George Lucas. El primero, titulado Las Aventuras de Dirk Rugger (Chapuza en la Jungla) recuerda a las azañas del aventurero Indiana Jones. Por su parte, el segundo, consiste en una odisea espacial que rememora la ya mítica trilogía de La Guerra de las Galaxias. Para que no olvides que te encuentras en unos estudios, los encargados de seguridad te perseguirán por todas partes y encontrarás mil y un problemas para superar las trampas que oculta el equipo de filmación.



Desde que se inventó la consola Mega Drive se han creado suficientes beat'em up como para poblar un planeta entero, con sus lunas, soles, y estrellas. Accolade ha decidido intentar el asalto a este sector tan particular, con una creación que sin ninguna duda va a sorprender. Se llama BALL Z, y los creativos de la compañía le han dado ese nombre porque todos los personajes están creados con bolas.



BALL Z es un juego en 3D cuyos personajes son 16 tipos creados con bolas y que se dedican a mostrar sus habilidades luchando en diferentes escenarios. Este juego tiene un método de lucha similar a STREET FIGHTER, en el que el vencedor del combate pasa a pelear con el siguiente. El perdedor lo tiene un poco más crudo: termina rompiéndose en cientos de bolitas que se dispersas por todo el suelo del escenario de batalla.

Como puedes apreciar en estas pantallas, las animaciones tridimensionales parecen funcionar bastante bien. Los personajes se ven en diferentes perspectivas y sus movimientos se asemejan a los de VIRTUA FIGHTER, y no tienen nada que ver con los movimientos típicos en 2D con scroll horizontal.

Existe la opción de repetición de la pelea, con lo que cada jugador puede examinar su técnica cuidadosamente. La burla juega un papel muy importante durante la pelea: los gestos rudos aumentan la potencia de los golpes del contrincante, pero no así su agilidad.

BALL Z parece un juego bastante bueno y en una próxima review de MEGA SEGA os explicaremos cómo se juega y sus características, pero os podemos adelantar que podrá ser jugado por todos aquellos de vosotoros que dispongáis de un módem en vuestro domicilio.

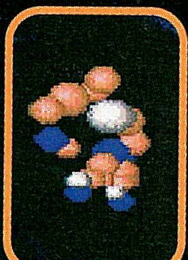
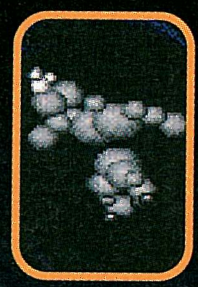
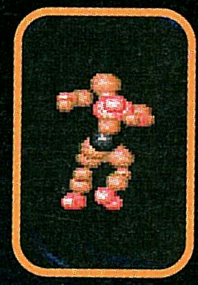
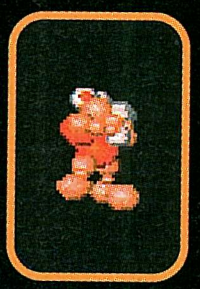
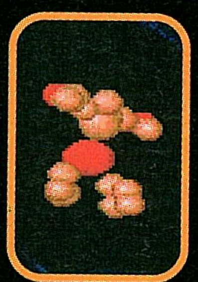
BAL



A GOLPE DE PAD

Cada personaje tiene una selección de patadas, puñetazos, y saltos que se activan con los botones A, B, y C del pad. Pero cuando éstos se combinan, es cuando el juego empieza a ser realmente divertido. Por ejemplo, una combinación del botón de salto y uno de los controles direccionales, manda al luchador volando a cualquier parte del escenario. Igualmente, cuando un luchador ha recibido una gran cantidad de golpes, este pedirá clemencia al otro luchador, con lo que temporalmente no recibirá ningún golpe y podrá recuperarse.



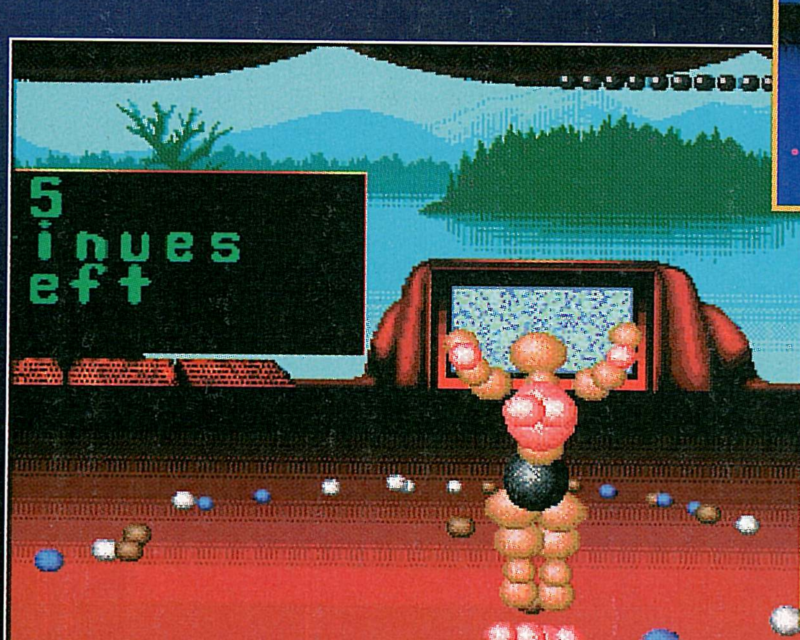


ESTRATEGIAS DE LUCHA

Cada luchador tiene unos 15 ó 20 movimientos especiales. La bailarina Divine puede coger y lanzar a sus oponentes contra el suelo o simplemente derribarlos con una pirueta de baile; al gorila Yoko le gusta balancearse de rama en rama de unos árboles imaginarios; por último, nuestro amigo el payaso puede desprenderse su cabeza para lanzársela al contrincante

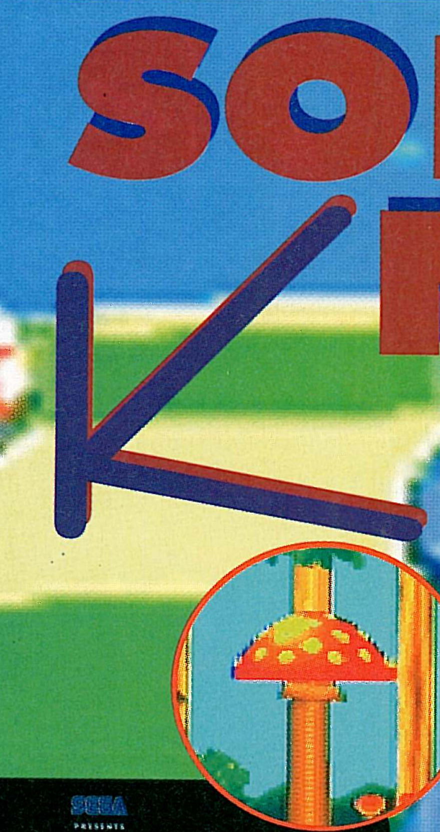












Como un relámpago, el puercoespín azulado atraviesa las fronteras del país del Sol Naciente en dirección a nuestra Piel de Toro.

Knuckles, el incordiante guardián de las Esmeraldas del Caos de SONIC 3, vuelve con nuestro héroe para asestarle el golpe definitivo al malvado Dr Robotnik, que engañó como a un tonto a Knuckles en la anterior entrega. De nuevo, múltiples y asombrosas sorpresas les esperan a lo largo de un sinfín de fases, un sonido más que espectacular y unos gráficos a cual mejor.

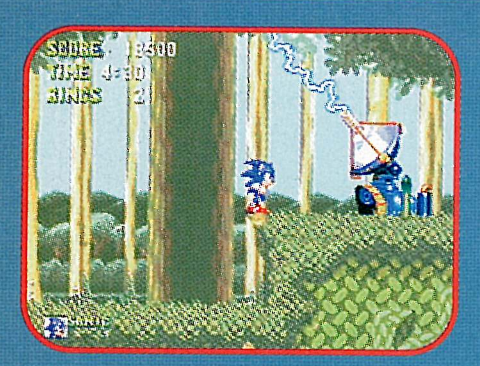
En esta ocasión, los artilugios del malvado Doctor son una atractiva mezcla de modernidad y barroquismo clásico.

Knuckles, además de tener todos los poderes de Sonic, cuenta con la facultad de escalar verticalmente las paredes, sin necesidad de coger velocidad.

La gran sorpresa de este juego es que no tiene las fases limitadas, sino que mediante un dispositivo (idea original del Duendecillo Demetrio) podremos acoplar cualquier cartucho de la saga de SONIC, haciendo que las fases de estos se sumen al programa.

El mes que viene ya puedes ir desempolvando tus viejos cartuchos de SONIC, por que vas a necesitarlos.

Pantallas generales













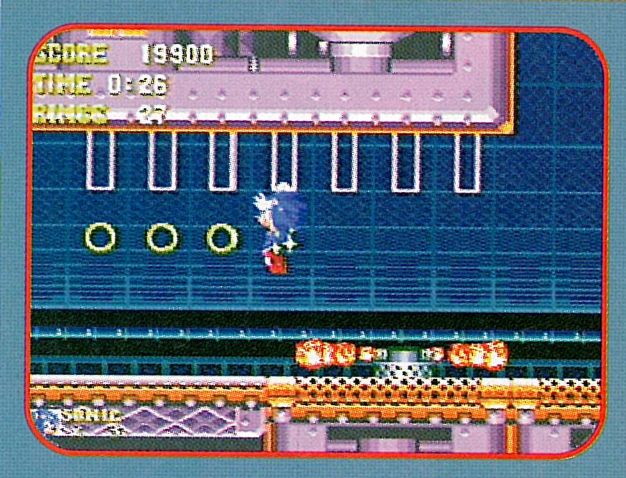






NIC AND UCKLES

La factoría

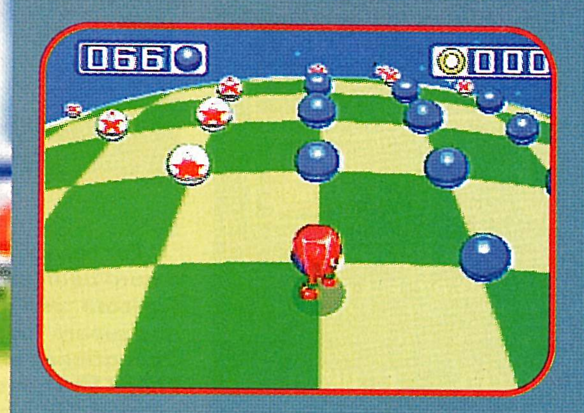






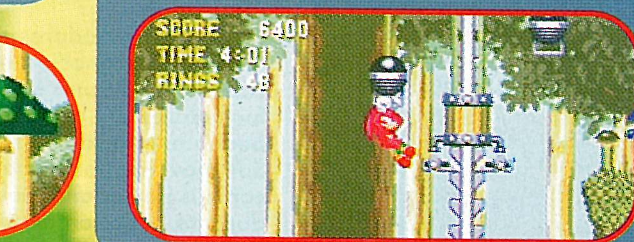
▲ Ni el mismísimo Ben Johnson hinchado de esteroides podría alcanzar las velocidades que desarrolla Sonic.

Knuckles en acción





▲ Nadie podrá negar que Knuckles tiene un gran encanto con esa especie de sombrilla sobre su cabeza al estilo Mary Poppins.



Enemigos finales













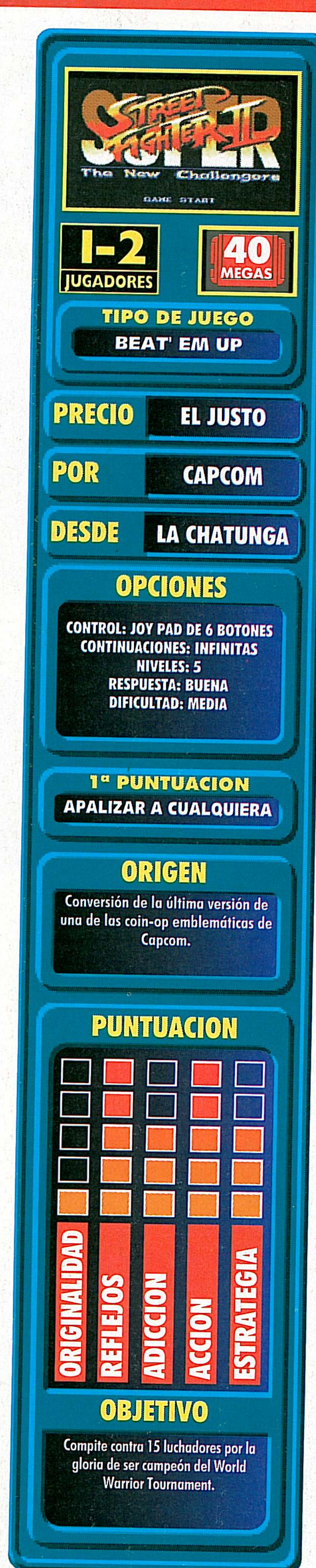
El Bosque de las setas

















Por casualidad, inspiración o pura dedicación, en 1991 **Capcom** creó un videojuego que superó todas sus estimaciones en ventas. **STREET FIGHTER II**, era la secuela de un juego de lucha bastante conocido, que mostraba una serie de luchadores un tanto extraños cuyos poderes iban más allá del entendimiento humano, y sus golpes eran casi afrodisíacos. Este fue la única característica que sobrevivió de aquella primera versión. Todos los demás aspectos del juego fueron mejorados, cambiados o rediseñados. La música, los gráficos o la animación recibieron el toque especial que ha hecho que **Capcom** sea una de las compañías de arcades más importantes del mundo. Pero **STREET FIGHTER** tenía mucho más que ofrecernos.

Muchos jugadores de todo el mundo reconocieron su calidad. Cada uno de los ocho luchadores era un modelo de buena animación y gráficos. Sus movimientos hacían juego con sus personalidades, y durante la acción existía una conexión especial entre el jugador y el personaje elegido. Era posible, no sin esfuerzo, llegar a ser un maestro en el manejo del juego, conocer sus trucos...

Después de este éxito, **Capcom** ha seguido trabajando en lo mismo, sin sacar algo excepcionalmente nuevo. Lanzaron STREET FIGHTER CHAMPION EDITION, que incluía la opción de controlar a los cuatro jefes; después vino STREET FIGHTER TURBO, una versión mas rápida que la CHAMPION EDITION, y finalmente SUPER STREET FIGHTER, el más reciente, con cuatro nuevos personajes y más escenarios, sonido digital, y más animación. Esta es la versión que viene antes de la que ya sabéis. Ataros los machos, porque esto sí que es bueno.



COMENTARIO

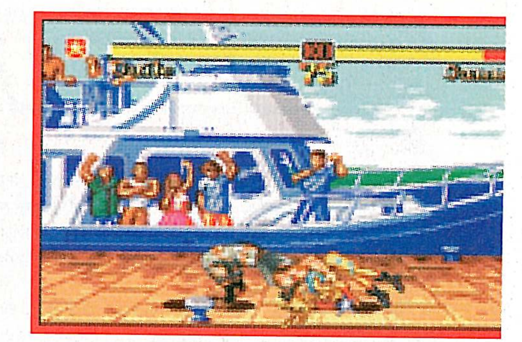


NEMESIS

Aunque la anterior adaptación para Mega Drive de STREET FIGHTER II no era de mi devoción, en esta ocasión se nota que Capcom se lo ha currado un poco más. Lo primero que me llama la atención es la calidad del aspecto visual. No se si serán los 40 megas de potencia o un milagro del cieli, pero jamás en mi vida había visto un colorido y unos gráficos tan detallados. Capcom ha estado de lo más acertada a la hora de rediseñar a todos los luchadores, regalándonos los ojos con las perfectas animaciones de Ryu y sus compadres moviéndose por unos escenarios de ensueño. Sin lugar a dudas, SUPER STREET FIGHTER II es el juego del año para *Mega Drive*.







▲ Rasca mamá, gritaba con fogosas intenciones.

¡Y VIENE MAS!

Esta estupenda versión de **SUPER STREET FIGHTER II** para ***Mega Drive*** cuenta con luchadores de nuevas nacionalidades, nuevos personajes y nuevas técnicas de lucha. Aquí tienes todo lo que debes saber sobre este excepcional programa lúdico.

CAMMY

"Caprichosa. Su personalidad cambia más que el tiempo en La Rioja. Combina su juventud e inocencia, con su tremenda rudeza de algunos días".

Cammy es una agente secreta británica que fue encontrada sin conocimiento en las escaleras de la escuela de agentes secretos. Su resultado durante el entrenamiento de guerrillas para la SAS fue excepcional, con lo que rápidamente llego a ser una agente especial muy bien cualificada. Cuando la competición comienza, sus memorias empiezan a asaltarla, revelando un horrible secreto.

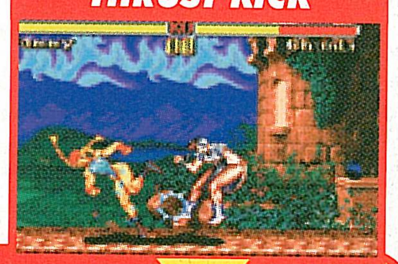
ORIGEN

Reino Unido. Aparece en frente de un castillo desierto, con la Aurora Boreal divisándose en el horizonte. Oscuro, desierto y atmosférico.

ESTILO DE LUCHA

Cammy combina belleza y capacidad atlética para conseguir un efecto mortal. Muchos de sus movimientos son patadas, puesto que sus largas piernas tienen más fuerza que sus brazos. La altura que alcanza en los saltos hace que esta chica sea bastante eficiente en golpes a media distancia. Cammy es perfecta para ataques rápidos. Una debilidad son sus movimientos especiales, que normalmente le hacen vulnerable.

THRUST KICK







Su mejor golpe, Thrust Kick, es una patada aérea, donde Cammy golpea al objetivo en el punto de apoyo. Puede realizarse con un margen de espacio de terreno muy apretado.

LANZAMIENTOS



En el suelo, Cammy toma prestado un golpe que Guille ejecuta con gran acierto. Ella lo realiza a su manera, moviendo sus prodigiosas piernas.

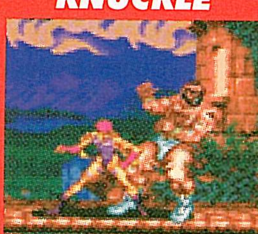
MOVIMIENTOS ESPECIALES

CANNON DRILL



Cammy se convierte en un proyectil cuando vuela hacia sus oponentes. Este movimiento es rápido y fácil de realizar, pero si es bloqueado la deja al descubierto.

SPINNING KNUCKLE



Cammy se gira para realizar un doble upper-blow. Esta combinación de puñetazos es impresionante, pero una vez más deja a Cammy a expensas de futuros ataques de sus contrincantes.

MEGA JUEGO

DEE JAY



"Un buen conversador, es divertido e incluso puede llegar a ser flipante. Es un buen relaciones publicas, y nunca para de sonreir. Dicen que es pariente de José Vélez".

La inspiración para crear al personaje de Dee Jay vino de la división americana de **Capcom**. Dee Jay tiene dos pasiones: el kickboxing, y la música, las cuales se complementan a la perfección con su estilo de lucha. Su entrenamiento y su estilo de lucha está emparentado con el estilo de kickboxing quese practica en la costa oeste de su isla natal, Jamaica, Sin embargo, Dee Jay no era partidario de cenirse mucho a las normas de ese tipo de lucha y prefirió unirse a este peculiar torneo.

ORIGEN

La bonita isla caribeña de Jamaica. La profesión de Dee Jay en la isla es al de entretener a los turistas con su música y su baile.

ESTILO DE LUCHA

Dee Jay es uno de los luchadores más bravos y más difíciles de parar, puesto que lucha con una convicción total. Sus movimientos son muy poderosos y le resulta fácil realizar combinaciones de golpes. Es capaz de convivir en paz con luchadores que comparten sus características de showman.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

MAX OUT



Es un arma de largo alcance y se realiza como el Sonic Boom de Guile. Es una especie de ataque con proyectil. El único defecto de esta estrategia es que se realiza de forma lenta.

HYPER FIST



Dee Jay carga su muñeca con gran potencia mientras está quieto. Es casi un movimiento de defensa, pero tiene la ventaja de que dura un buen rato.

DOUBLE DREAD KICK



Es una gran combinación de patadas que requiere ser un maestro en el balance y el equilibrio. Es de medio alcance y necesita tiempo, pero te proporciona una gran cantidad de energía.

LANZAMIENTOS



Utiliza las dos piernas. Los lanzamientos con los hombros o con las manos son igualmente eficientes, aunque no tan excitantes.



FEI LONG



"La sangre caliente le bulle por las venas y actúa impulsivamente. Es un poco bocazas, aunque resulta un sentimental que llora con facilidad. El caso es que esta siempre a punto de explotar".

Como cualquier joven oriental, Fei Long sueña con participar en películas de artes marciales como Bruce Lee y Jackie Chan, y por eso fue un devoto servidor al arte del Kung Fu. Pero la seriedad de Fei Long le enseñó a colocar primero el honor, la disciplina y la perfección antes que la espectacularidad y la diversión. Pero no pudo resistir la tentación de participar en este espectacular torneo.

ORIGEN

Es nativo de Hong Kong. Fei Long optó por entrenarse en la paz y tranquilidad de un templo. Las figuras de bestias místicas rodean la zona de pelea.

ESTILO DE LUCHA

Los jugadores más experimentados eligen a Fei Long porque es perfecto para ataques rápidos, posee una gran defensa y unos movimientos especiales bastante espectaculares. Lleva un poco de tiempo utilizar todos sus trucos, pero es el mejor de los nuevos participantes en el torneo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

BLAZING FLAME PUNCH



Este movimiento hace que Fei Long lance un potente combinación de puñetazos contra su oponente. Al repetir la acción, pueden conseguirse unos resultados bastante espectaculares.

LANZAMIENTOS



Fei Long sorprende a muchos de sus oponentes con su velocidad y potencia. La bestialidad con que realiza este movimiento transciende mas allá de las fronteras de Street Fighter.

FIRE FURY KICK



El segundo movimiento especial de Fei Long es una patada vertical que produce un potente tornado. Para todo el mundo es como un Dragon Punch en la parte baja del cuerpo.



T. HAWK

"Es insociable, pero tiene el corazón candoroso y siente un amor especial por los animales. Prefiere no luchar, pero cuando se enfada eS mejor no acercarse".

El espíritu de sus antepasados indios reina en el cuerpo de T.Hawk, que entró en el torneo para reclamar las tierras que pertenecieron a sus antiguas generaciones, y que fueron invadidas por la organización de Bison. A pesar de su gran tamaño, su espíritu amable y calmado emerge en concordancia con la naturaleza, un profundo sentimiento de moralidad y un corazón caliente.

ORIGEN

T.Hawk se ha trasladado a una aldea mejicana, y lucha en el centro del mercado del pueblo. Los vendedores del mercado se entretienen viéndole pelear. Es mejor que vender guacamole a las lindas damas aztecas.

ESTILO DE LUCHA

Su tamaño hace que sus movimientos sean lentos de ejecutar, y para ser honestos, las largas distancias en los combates no son su punto fuerte. Es un luchador nato, perfecto para combate de corto alcance, donde lanza y golpea mucho mejor.

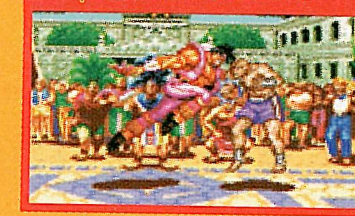
MOVIMIENTOS ESPECIALES

THE CONDOR DIVE



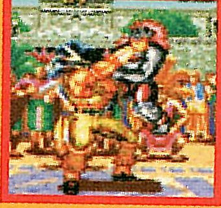
Con esta técnica transforma un salto normal en un vuelo acrobático, suficiente para derribar a cualquier oponente. Es su movimiento mas rápidos.

SKULLBUSTER



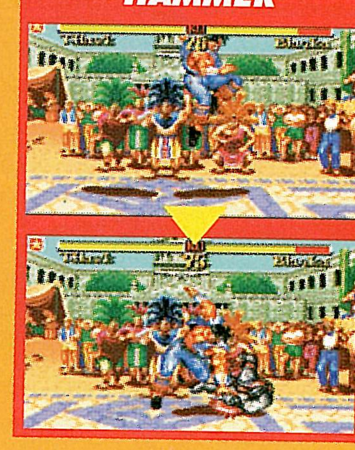
Sus poderosos pies le sirven para lanzarse contra su oponente, y el impacto en el pecho del contrario resulta francamente demoledor.

LANZAMIENTOS



Como Zangief, T.Hawk prefiere levantar a sus oponentes y darles un par de meneos, pero también tiene un lanzamiento bastante alto.

STORM HAMMER

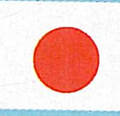


Consiste en levantar a los contrarios con un solo brazo los menea como si fuesen peleles. Para rematar la faena, los tira al suelo.

LOS DOCE DEL PATIBULO

Los doce luchadores de las versiones STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION y TURBO han sido recuperados para este **SUPER STREET FIGHTER II**. Algunos de los luchadores que aparecen en este programa siguen conservando las características que les han hecho famosos por todo el planeta, pero otros han mejorado sus caracterísitcas, con lo que se han convertido en rivales temibles.

RYU



Este pupilo de Sheng Long fue entrenado en un arte parecido al kárate. Es bueno en casi todo, y por eso se le considera un campeón en este torneo.

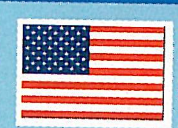
GOLPES ESPECIALES
- DRAGON PUNCH
- HURRICANE KICK
- CYCLONE PUNCH

SUPER MODIFICACIONES

FIRE CYCLONE PUNCH

AIR HURRICANE KICK

KEN



Se entrenó con Ryu en Japón, y cumplen la misma disciplina. Se volvió a Estados Unidos para luchar contra adversarios más potentes.

GOLPES ESPECIALES
- DRAGON PUNCH
- HURRICANE KICK
- CYCLONE PUNCH

SUPER MODIFICACIONES

AIR HURRICANE KICK



FLAMING DRAGON PUNCH

COMENTARIO



DE LUCAR

La segunda entrega de STREET FIGHTER para Mega Drive cuenta con casi todos los ingredientes para convertirse en el número 1 de los juegos de lucha (o, como mínimo, para compartir el liderazgo con MORTAL KOMBAT II). Capcom ha apostado muy fuerte con esos 40 megas y el resultado es absolutamente brillante. Los cambios de diseño en personajes y escenarios, la incorporación de nuevos luchadores, golpes, opciones y modos, los innovadores alicientes en combate como el First Attack o los Combos y otras modificaciones, han mejorado la primera versión. Su jugabilidad es sencillamente de locura. Si buscabas diversión, este es el cartucho perfecto para gozar jugando el resto de tus días. Una auténtica gozada.

CHUN LI

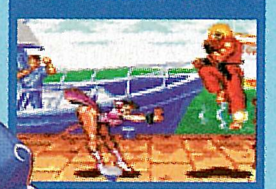


Nacida en la República Popular China, Chun Li revela EL lado emocional al final de **SFII**. Ella es la mas rápida especilista en Kung Fu del mundo. De todos los luchadores, ella ha sido la más evolucionada.

GOLPES ESPECIALES
- SPINNING BIRD KICK
- HUNDRED FOOT KICK
- BLUE FLAME FIREBALL

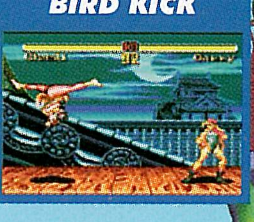
SUPER MODIFICACIONES

NEW KIKKOKEN FIREBALL



NEW UNDHOUSE KICK

HIGH SPINNING BIRD KICK



BLANKA



Es su personajes sub-humano proveniente de los bosques tropicales. Su escasa higiene dental es más que suficiente para derrotar a sus oponentes, pero tiene más cosas.

GOLPES ESPECIALES
- ELECTRIC THUNDERSTORM
- CANNONBALL SPIN
- VERTICAL CANNONBALL

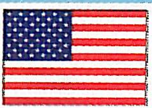
SUPER MODIFICACIONES

VERTICAL CANNONBALL KICK



BEAST ROLL

GUILE



Es un experto en la disciplina del kárate, y el oponente más fuerte que te pueden encontrar en el torneo. Aunque todos los luchadores han alcanzado un nivel parecido, todavía es el que más movimientos tiene.

GOLPES ESPECIALES
- SONIC BOOM
- SOMERSAULT KICK

SUPER MODIFICACIONES

NEW SONIC BOOM



NEW FORWARD KICK

ZANGIEF

Muchas veces ridiculizado por ser tan lento en sus movimientos, muchos no quieren acercarse a sus radio de acción puesto que lo pueden llegar a pasar bastante mal.

GOLPES ESPECIALES
- DOUBLE LARIAT
- TURBO LARIAT
- SPINNING PILEDRIVER

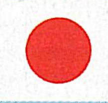
SUPER MODIFICACIONES

SIBERIAN BEAR CRUSHER

NEW AIR BACKHAND TOSS



E. HONDA



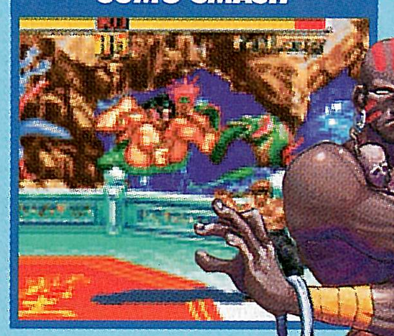
Muchos piensaN que se parece a The Scope, pero el caso es que es un devoto del sumo. Fue entrenado para este torneo desde su infancia. Así le ha ido al pobre.

GOLPES ESPECIALES
- HUNDRED HAND SLAP
- SUMO TORPEDO



SUPER MODIFICACIONES

SUMO SMASH



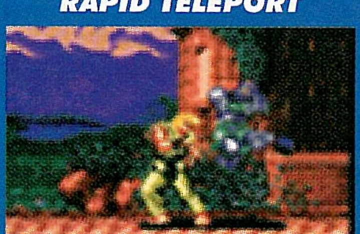
DHALSIM

Tres años de dietas de control y unas duras sesiones de yoga crearon a esta criatura de grandes poderes. Antes se parecía a The Punisher (302 kilos de peso y 105 centímetros de altura), pero poseía velocidad y una capacidad de lucha prácticamente sobrenatural (casi mística)

GOLPES ESPECIALES
- YOGA FIRE
- YOGA FLAME
- TELEPORT

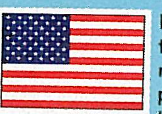
SUPER MODIFICACIONES

RAPID TELEPORT





BALROG



Es boxeador y tiene las muñecas más poderosas de todo el torneo. El caso es que su tipo de combate está limitado al lanzamiento de ganchos, y es bastante susceptible a ataques rápidos y lentos.

GOLPES ESPECIALES
- TURNING PUNCH
- DASHING STRAIGHT PUNCH

SUPER MODIFICACIONES

SHOULDER BUTT



VEGA



Es atlético y latino hasta la médula (dicen que nació en las vegas del río Eresma y que construyó el acueducto de Segovia) . Con su poderosa garra es capaz de derrotar a cualquier oponente que se ponga delante.

GOLPES ESPECIALES
- ROLLING CRYSTAL FLASH
- BARCELONA ATTACK
- IZNA DROP

SUPER MODIFICACIONES

BACKFLIPS

BISON



Es un luchador que atesora una clase excepcional, pero es el personaje más malvado de todo el circuito. Si te sientes malvado no dudes en cogerlo, porque te ofrecerá un resultado digno de su persona.

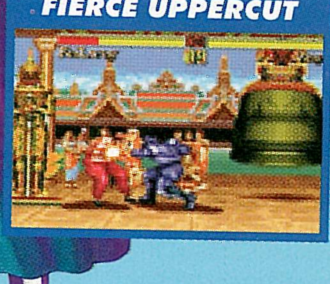
GOLPES ESPECIALES
- PSYCHO CRUSHER
- DOUBLE KNEE JERK
- FLYING HEAD PRESS

SUPER MODIFICACIONES

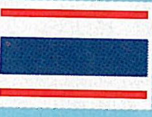
FLYING PSYCHO FIST



FIERCE UPPERCUT



SAGAT



Una vez tuvo claras oportunidades para ganar el tan codiciado título de campeón del torneo de lucha callejera, pero ahora, sin ninguna modificación en esta versión, tendrá serias dificultades para ganar por su feo estilo de kickboxing, que a veces resulta tan efectivo.

GOLPES ESPECIALES
- TIGER UPPERCUT
- TIGER SHOT

SUPER MODIFICACIONES

NONE



PADS DE TRES O SEIS BOTONES

El sistema de lucha consiste, lógicamente, en dar puñetazos en elevación o en descenso y mover el cuerpo lo más rápidamente posible para esquivar las tarascadas de los contrarios. Si usas un pad de seis botones tendrás acceso a una serie de golpes que no se consiguen con el controlador tradicional.



GRAFICOS — 95
▲ Superiores a los del Champion Edition. Están calcados de la recreativa.

SONIDO — 79
▲ Melodías bien hechas.
▼ Las voces digitalizadas resultan totalmente pateticas e inexcusables.

JUGABILIDAD — 96
▲ Aún más jugable que el anterior, tanto por la suavidad de los controles como por su respuesta.

DURACION — 93
▲ El modo versus y la incorporación del modo torneo proporcionan diversión para meses.

CALIDAD/PRECIO — 95
▲ 40 megas de potencia a un precio asequible, con cinco modos de juegos diferenciados.

GLOBAL — 96
Junto a Virtua Racing, Super Street Fighter II es la mejor conversión de recreativa jamás producida para Mega Drive.

STAR WARS REBEL ASSAULT



1 JUGADOR

TIPO DE JUEGO: SHOOT'EM UP

PRECIO: PASTA GANSA

POR: JVC/LUCAS ARTS

DESDE: PRONTO, ESPERO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORD
NIVELES: 3
RESPUESTA: REGULARCILLA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

ACABADO EN NIVEL FACIL

ORIGEN

Adaptación a *Mega CD* del título aparecido para PC a principios de año.

PUNTUACION



OBJETIVO

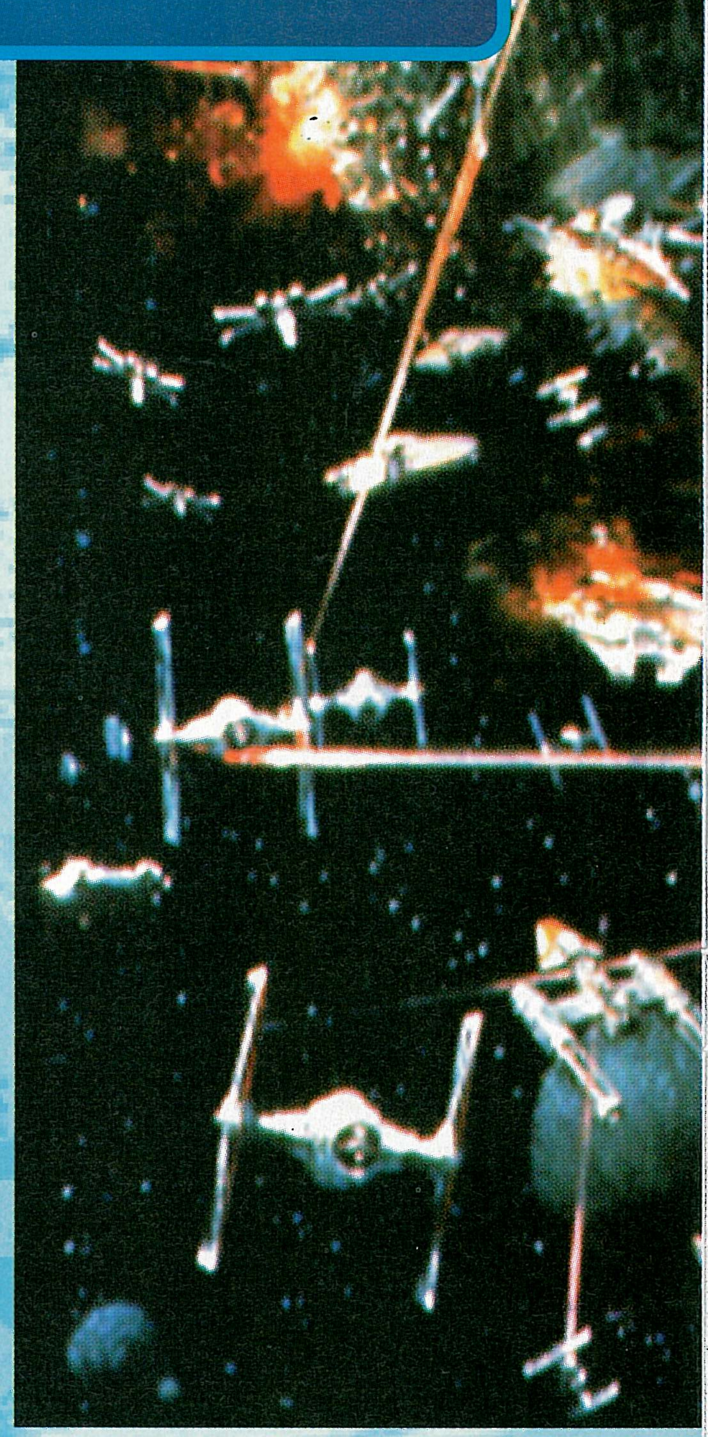
Completa las 15 fases del juego luchando con los rebeldes frente al Imperio.

Hay señales de que la cruenta batalla entre las fuerzas imperiales y los rebeldes está llegando a su fin. Desde la caída de la República, un puñado de rebeldes ha intentado evitar el progreso de las conquistas del imperio a lo largo de la galaxia. El emperador ha puesto todo su empeño y recursos para construir un nuevo juguete, que ha llamado cariñosamente "La Estrella de la Muerte". Este artefacto tiene mismo tamaño que una pequeña luna, pero su impresionante poder destructivo es capaz de desintegrar en un momento cualquier planeta. Con esta arma del terror, parece ser que los días de los rebeldes están contados: La Estrella de la Muerte esta apuntando a una de sus bases principales en Alderaan.

Mientras el Imperio se concentra en la construcción de este arma, los rebeldes no paran de entrenar a jóvenes pilotos para el combate. Bases secretas en Tatooine, Hoth, Kolaador y Yavin ocultan todo el potencial con el que estos bravos pilotos combatirán a los escuadrones y destructores imperiales, y con el que ayudarán a escoltar convoys rebeldes.

Pero no todo esta perdido para los rebeldes. Por suerte, los planos de La Estrella de la Muerte han caído en manos de la princesa Leia, y por lo tanto en manos rebeldes. Los analistas han descubierto que este arma tiene un punto vulnerable en el reactor principal. Si uno de estos expertos pilotos pudiese llegar a este punto y destruir el juguete del emperador, todo sería completamente diferente y las fuerzas rebeldes podrían volver a luchar contra el Imperio en igualdad de condiciones.







UNA BATALLA EPICA

REBEL ASSAULT es una historia épica con 15 niveles, que cubre una gran variedad de misiones para los pilotos. Sigue el curso de una carrera, desde los entrenamientos a las misiones específicas, y tiene infinidad de momentos dramáticos, esos en los que te sudan las manos y te palpita el corazón cuando las cosas no salen como estaban planeadas. La mayoría, pero no todos los niveles del juego, transcurren en la cabina de tu nave interestelar y algunos de los escenarios son similares a los que puedes encontrar en la saga STAR WARS.

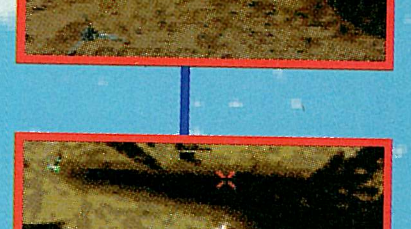
STAGE 1 ENTRENAMIENTO

Hay cuatro clases de entrenamiento que serán impartidas por los comandantes Jake Farrel y Ru Murleen. Ellos explicarán a los pilotos el propósito de cada una de estas clases prácticas y les darán instrucciones precisas de cada misión, diseñadas para desarrollar la pericia, los reflejos y la puntería.

ENTRENAMIENTO 1: EL CAÑON

En esta prueba, que aparece a pantalla completa en 3D, serás uno de los tres pilotos de un escuadrón que vuela entre las paredes escarpadas de Tatooine. Procura no chocar contra tu compañero o contra las paredes.

ENTRENAMIENTO 2: BOMBARDEO



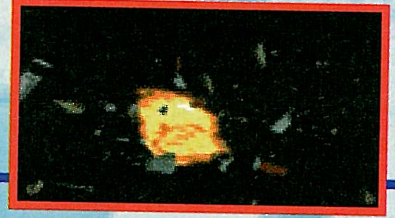
Tu nivel de puntería será medida por lo que hagas en esta prueba. Tu misión es apuntar a los objetivos estáticos y dinámicos que aparezcan en pantalla, mientras evitas estrellarte contra el suelo.

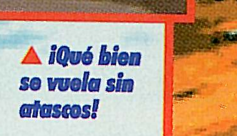
▼ Este es el cuadro de mandos de mi Ferrari.

NAVEGACION ENTRE ASTEROIDES



En esta prueba tienes que llevar el control de un A-Wing, y tu misión será navegar a través de un campo de asteroides, esquivando los grandes y utilizando un rayo láser para destruir los pequeños.





▲ ¡Qué bien se vuela sin atascos!



KOLAADOR

Es una base rebelde cuya característica principal son unas peculiares formaciones de rocas que la hacen perfecta para realizar prácticas de vuelo. Esta sección juega un papel muy importante, ya que es como la primera, pero mucho más complicada, con pasajes más estrechos y más velocidad.



▲ ¡Mamá! ¡No me prepares cena que hoy llegaré un poco tarde!



COMENTARIO

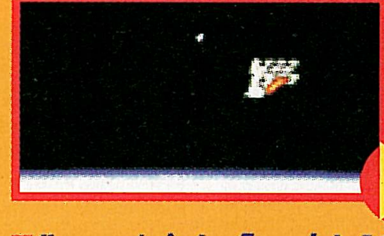


SKYWALKER

Creo estar en la obligación de comentar con total justicia lo que REBEL ASSAULT me ha parecido en su versión para Mega CD. Lo cierto es que ya la primera entrega para PC me sorprendió gratamente, con las numerosísimas (obligadas) referencias a la saga cinematográfica de la que extrae músicas, argumentos y fotogramas. A mí, concretamente, con estos tres últimos logros me coformo pero hay que ser justos y pensar que los detractores de este tipo de juegos tienen suficientes razones para menospreciar este juego y su circunstancia. A mí me basta con recorrer las llanuras de Tattoine, a la vez que oigo la marcha Imperial y derribo TIE Fighters con mi X-Wing, o sobrevolar las cercanías de Yavin con una lanzadera Rebelde mientras los acordes creados por John Williams inundan nuestros sentidos. REBEL ASSAULT es un ejercicio cinematográfico de interacción directa con la imaginación de George Lucas... a la espera de DARK FORCES, la visión opuesta de la batalla espacial más famosa de la historia. Yo, evidentemente, haré de este REBEL ASSAULT una pieza imprescindible, otros pensarán lo contrario, y tal vez no les falten razones.

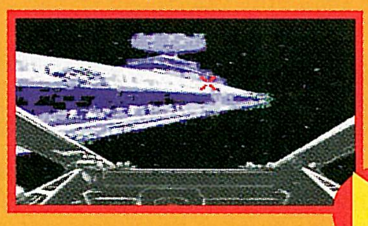
STAGE 2 DESTRUCTOR IMPERIAL

Tu primera misión es liderar un ataque rebelde contra un destructor imperial que se encuentra cerca de Tatooine. En esta incursión tendrás que localizar y destruir las defensas de la nave antes de atacar el fuselaje y las torretas del puente de mando.





▼ Una nave 'peina' un flanco de La Estrella de la Muerte.







STAGE 3 TATOOINE



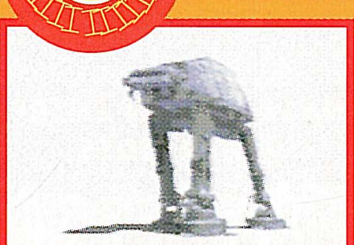
▲ X-Wing en plena aceleración.

TIE FIGHTER CANYON

Para cumplir esta misión tienes que regresar a la superficie del planeta. Allí te encuentras con tres Tie Fighters atacando la base rebelde. Has de llevarlos hasta el cañón donde te entrenaste en el arte del bombazo y tentetieso para destruirlos.



STAGE 4 HOTH



ATAQUE IMPERIAL

La base rebelde de Hoth ha sido descubierta. Tu misión es ayudar a su evacuación, evitando que los terribles *walkers* imperiales sigan su avance. Tendrás que dirigirlos al cañón de entrenamiento y destruirlos.



STAGE 6 CINTURON DE ASTEROIDES

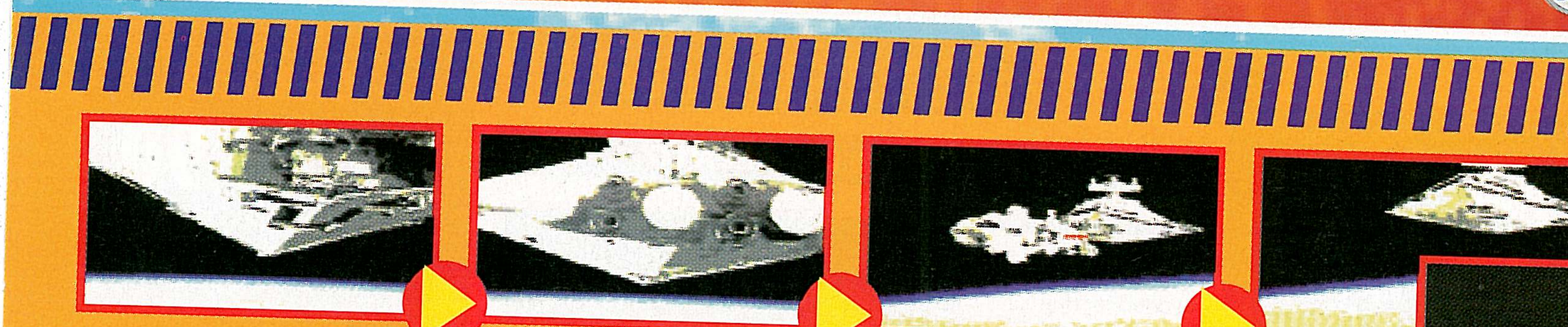
Este terreno resultará familiar a los que acabaron el entrenamiento. La misión es volar a través de un tupido cinturón de asteroides delante de unos Tie Fighters que te pisan los talones.

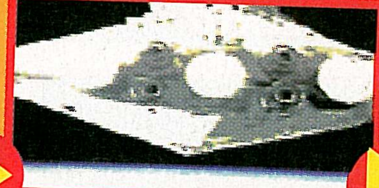


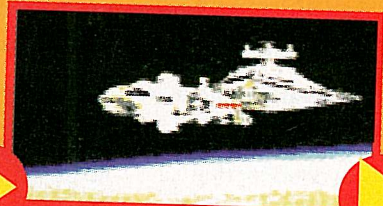


▲ Me gustan las X, sobre todo si mi copiloto se llama Malcom.







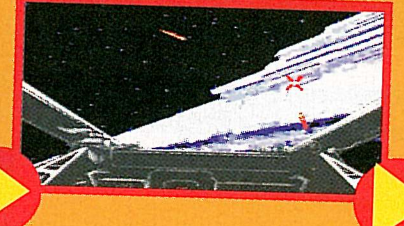






La Estrella de la Muerte te espera.









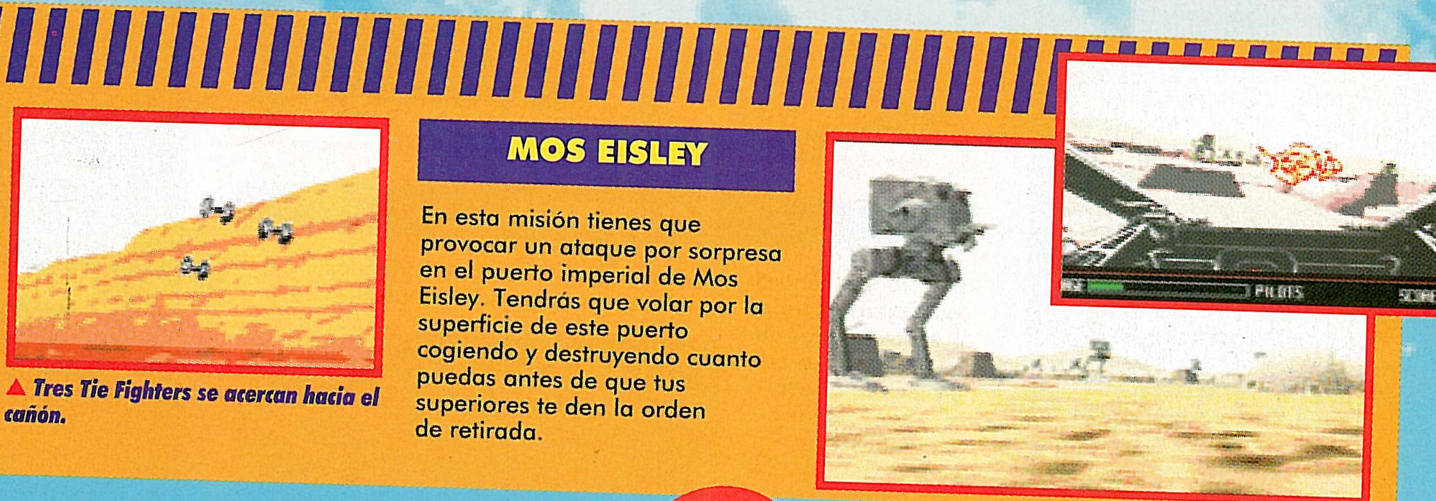




Tres Tie Fighters se acercan hacia el cañón.

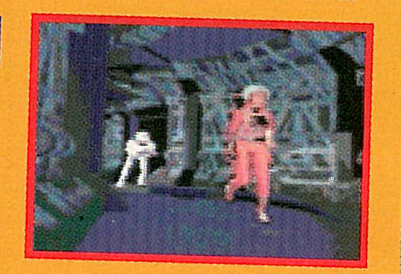
MOS EISLEY

En esta misión tienes que provocar un ataque por sorpresa en el puerto imperial de Mos Eisley. Tendrás que volar por la superficie de este puerto cogiendo y destruyendo cuanto puedas antes de que tus superiores te den la orden de retirada.



BASE DE HOTH

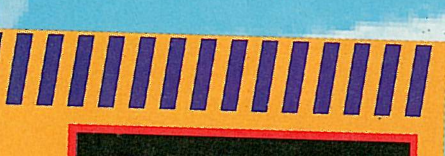
Por fin una misión para mover las piernas. En esta sección aparece tu personaje corriendo por una serie de pasillos, destruyendo soldados imperiales, y eligiendo el camino de salida. ¡Cuidado con las puertas!



STAGE 5 CONVOY IMPERIAL

En esta corta sección tendrás que volver al espacio y encargarte de la protección de un convoy. Vuela por los alrededores destruyendo Tie Fighters hasta que las naves salten a la velocidad de la luz. Entonces síguelas.



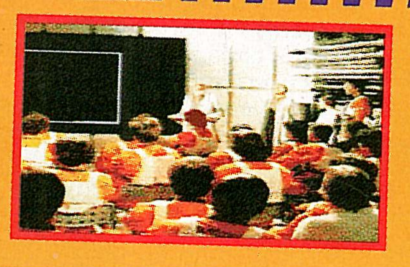




STAGE 7 YAVIN



El asalto a la Estrella de la Muerte ha de estar bien preparado, para mayor gloria parte de las fuerzas rebeldes. Tendrás que superarte a ti mismo en el cañón del planeta Yavin. Es parecido a los otros niveles, pero más difícil.





El escarpado planeta Yavin.

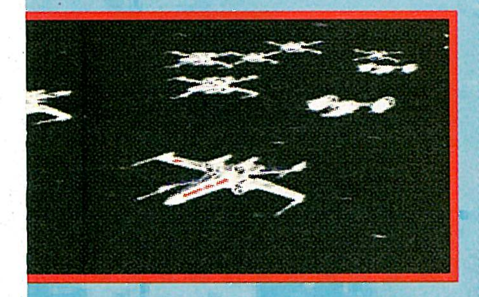


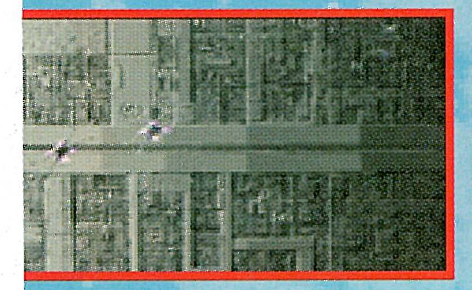
COMENTARIO



MAVERICK

Pese a que todo lo que rodea el mundo de George Lucas siempre me ha fascinado, nunca está de más pegar un pequeño tironcito de orejas a los responsables de un juego como REBEL ASSAULT. Lanzar a estas alturas de la vida el clásico juego de la mirilla pero adaptado a las posibilidades del Mega CD me parece una falta de ética, más aún cuando no se aprovechan ni un 50 por ciento de las posibilidades de dicha consola.
Para el que no lo sepa, realizar videojuegos con la ayuda del Full Motion Video es lo más sencillo de este mundo, salvando la dificultad que supone el filmar las distintas imágenes que se van a utilizar. Ni siquiera el magnífico ambiente que se crea durante el juego me es suficiente para catalogar a este engendro como bueno. Seguiré siendo un fanático de la Guerra de las Galaxias, seguiré siendo un fanático de Lucas Arts, pero lo que no aceptaré nunca es que pretendan venderme el juego más viejo de este mundo envuelto en un bonito papel de regalo. Ni aunque viniese envuelto en oro.



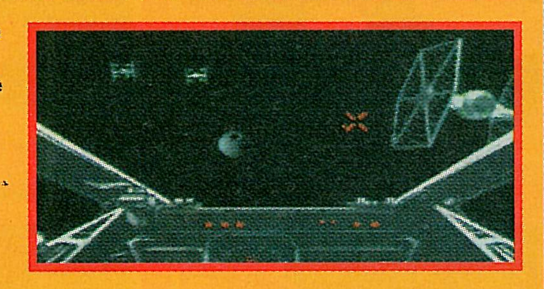




LA ESTRELLA DE LA MUERTE

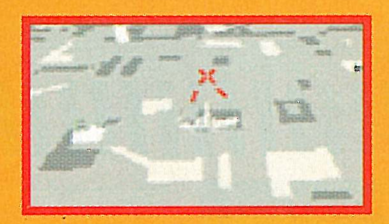
ACERCAMIENTO

Fuerzas imperiales te esperan haciendo guardia alrededor de la estación. Hay momentos donde pa-rece que van a reventar la misión, pero es vital que protejas a tus naves-ala.



SUPERFICIE

Es una oportunidad excelente para destruir todos los objetivos que se pongan a tu alcance, como torretas y naves.





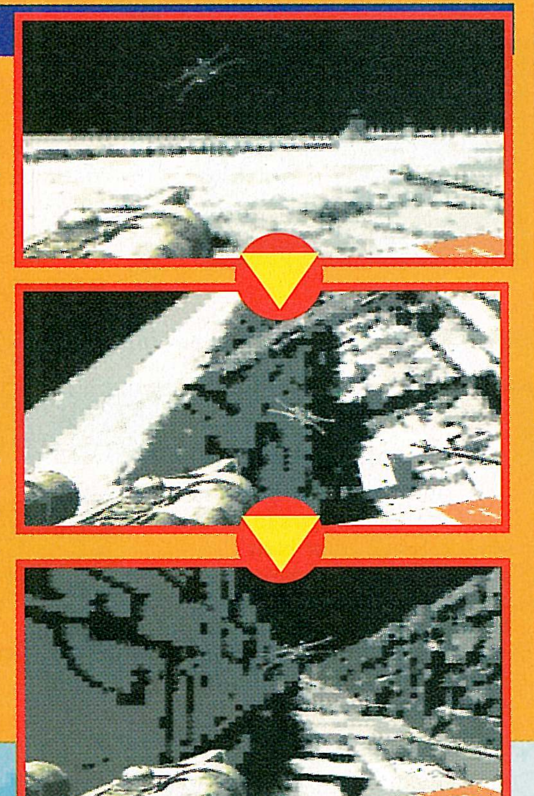
EL CAÑON

En esta fase tendrás que desintegrar un potente cañón láser de las fuerzas imperiales, y lo deberás hacer en dos pasadas. En la primera tendrás que inutilizar la barrera protectora que lo recubre, y en la segunda ya lo podrás destruir. De esta manera ya estarás listo para penetrar en la estación.



EL PASILLO

El pasillo esta fuertemente defendido con emplazamientos en todos los puntos que te puedas imaginar, y con un buen número de tropas de Vader. En la segunda parte del pasillo tendrás que evitar el contacto con los muros, ya que te pueden desintegrar en cuanto los roces. Si consigues pasar esta temible zona llegarás al reactor de este pequeño planeta artificial. ¿Serás tú el héroe que lo destruirá ?



GRAFICOS — 90

▲ Las intros muestran la atmósfera de la película.
▼ El Full Motion Video de algunas fases es malo de solemnidad.

SONIDO — 94

▲ La música de Williams da pie a una banda sonora llena de efectos tomados directamente del filme.

JUGABILIDAD — 86

▲ El gran número de fases del programa propociona algo de variedad al juego.

DURACION — 79

▲ Quedará como un título clásico.
▼ Debido a los password, el juego se acaba en muy poco tiempo.

CALIDAD/PRECIO — 80

▲ Para fans y coleccionistas de Star Wars.
▼ Por el mismo precio podrás comprarte toda la trilogía en vídeo.

GLOBAL — 85

Pese a algunas carencias técnicas y de jugabilidad, es uno de los mejores títulos de FMV para Mega CD.

OYE
MIRA
¡VEN!

OYE lo mejor en sonido. MIRA lo último en imagen. VEN a SONIMAG 94. Descubre las últimas novedades, todas la marcas, los más espectaculares avances en TV, Video, Hi-Fi Doméstico, Hi-End, Home-Theater, Car Audio, Telefonía, Satélite, Ordenadores Domésticos, Juegos, Realidad Virtual, Radioafición, Instrumentos Musicales, Iluminación Espectacular, Sonido Profesional... Y además, este año SONIMAG coincide con Expotrónica e Informat, para que con una sola visita puedas hasta triplicar tus oportunidades de negocio. De profesional a profesional: No te pierdas esta gran oportunidad. **OYE, MIRA, ¡VEN!.**

32 AÑOS DEL SALON INTERNACIONAL DE LA IMAGEN Y EL SONIDO

32 SALON INTERNACIONAL DE
LA IMAGEN Y EL SONIDO
Sonimag 94

BARCELONA 12 ■ 18 SEPTIEMBRE

12, 13, 14 SEPT. PROFESIONALES | 15, 16, 17, 18 PROF. ■ PÚBLICO GENERAL









tve



1ª PUNTUACION
SEXTA BATALLA

ORIGEN
Tecera parte de la saga Shining and Darkness, que retoma la mezcla de RPG y estrategia de la anterior entrega.

PUNTUACION

ORIGINALIDAD · REFLEJOS · ADICCION · ACCION · ESTRATEGIA

OBJETIVO
Resuelve el enigma de marras y enfréntate a cientos de enemigos empeñados en hacerte morder el polvo por medio de hechizos, espadazos y otros encantadores medios.

Todavía puedo recordar el reino de Grans, un lugar feliz donde solíamos reír y cantar nuestras canciones. Por lo que recuerdo, una torre se erguía en el centro de la lejana ciudad de Granseal. Hace mucho tiempo que la vieja torre fue sellada, pero nadie conoce la razón ni lo que ocultaban sus muros.

La rata Jippo, una joven ladrona, no pudo contener más la curiosidad que le corroía y decidió robar la torre junto a dos compañeras, cegada por la visión de las ingentes cantidades de joyas que allí pensaba encontrar. Y así fue en realidad. Encajada en la estructura de la construcción Jippo pudo ver una Joya de Luz, la más grande que nunca llegó a imaginar. La joven ladrona se las prometía muy felices, pero al arrancar el tesoro una tremenda sacudida, premonición de grandes desastres, hizo temblar la torre.

Cerca de allí, en el palacio del rey, el monarca recibía una terrible noticia. Relámpagos y truenos invadían su ciudad y, junto a ellos, un espíritu del mal que pretendía arrebatarle el trono y conquistar Grans.



s a stormy night.

The...sealed door...
Ancient Tower...

COMENTARIO



MAYERICK

SHINING FORCE II abre en nuestro país la veda de los juegos de rol para las consolas de Sega. Una mala política de la compañía es lo que ha propiciado que, hoy por hoy, sea prácticamente imposible encontrar un título decente para dichos soportes, lo que supone marginar a una gran parte de los usuarios. Ahora, por fin, parece que la situación va a cambiar.
SHINING FORCE II utiliza un sistema de juego semejante al de los clásicos Zelda de Nintendo, respetando las reglas originales de las aventuras de rol. Es posible controlar un total de 11 personajes diferentes, lo que otorga al cartucho una gran versatilidad. Los juegos de rol nunca han sido mi género preferido, pero debo reconocer que este me ha hecho disfrutar de lo lindo, algo que, por otro lado, no es nada fácil de conseguir.

EL CAMPO DE BATALLA

Casi todo el argumento está basado en varias batallas contra las fuerzas del mal. Cada combatiente tiene turnos para moverse, y la distancia y dirección de los movimientos están limitados por el campo de batalla y la velocidad de los personajes. El jugador debe actuar como general de las tropas y decidir cuándo y cómo atacar en cada situación.
El ordenador determina el ganador de los combates mediante una combinación del poder ofensivo del atacante, el poder defensivo del rival y un elemento arbitrario. Cuando un personaje llega a cero en su poder, deja de luchar. Las batallas son ganadas cuando todas las unidades contrarias han sido destruidas.

▼*Estas imágenes pertenecen al anuncio de televisión que sirvió para mostrar al público japonés las excelencias del Shining Force II.*






LA LUCHA POR LA VIDA

Las técnicas de combate son muy variadas. Cuanto más avances en el juego, mayores serán los peligros a los que tendrás que enfrentarte y las batallas serán cada vez más cruentas. Sin embargo, tu poder también crecerá y tendrás mayor capacidad defensiva para solventar la papeleta.

CUERPO A CUERPO



Es el ataque más común. El personaje utiliza un arma de corto alcance, aunque el alto poder de muchas de ellas hacen que esta técnica sea la más efectiva en los niveles avanzados del juego.



MISILES

Son utilizados por arqueros, caballeros y artilleros. Tienen más alcance que la anterior, pero resultan menos efectivas.

MAGIA

Los magos utilizan hechizos como el fuego o el hielo. Tienen un largo alcance y en niveles avanzados pueden derribar a más de un enemigo. Estos hechizos son menos efectivos contra criaturas mágicas y sólo pueden ser utilizados un número limitado de veces en cada batalla.





VENENO

Ciertas criaturas pueden atacar con medios venenosos. Estos tienen un efecto prolongado, reduciendo la energía de la víctima hasta que se encuentra un antídoto.

CRIATURA

Utilizan en los combates energía mística, pero sus ataques físicos no son tan dañinos como las armas.



▼ *Las malas lenguas aseguran que el guión del anuncio fue tomado del vídeo de la primera comunión de The Scope.*













COMENTARIO


THE PUNISHER

Hace años que esperaba este momento. Por fin Sega se ha decidido a traer juegos de rol a España. Mi vida cobra un nuevo sentido con la aparición de juegos como este. SHINING FORCE II es una tercera parte teórica de SHINING AND DARKNESS, ya que lo único que conserva de las anteriores entregas es el sistema de batalla; tanto los personajes como el equipo de programación son distintos. Sin embargo, después de unas cuantas partidas, el cartucho se vuelve repetitivo y las músicas, que al principio te parecieron celestiales, al poco tiempo machacan tus oídos y acabas por bajar el volumen. Si, además, no entiendes el idioma de la Reina Isabel II, lo tienes muy complicado, por que no vas a enterarte absolutamente de nada.



SALIR DE COMPRAS

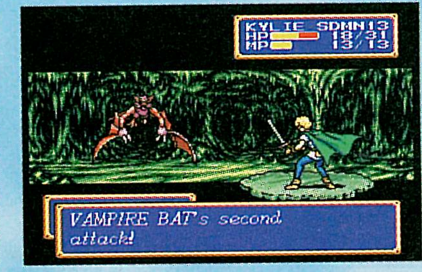
Como en la vida misma, el dinero tiene una gran importancia en el juego. Con él podrás adquirir armas y demás utensilios para la aventura.



EXPERIENCIA

Si sigues el camino correcto, tus personajes serán galardonados con puntos de experiencia que les hacen subir de nivel. Cuando se consigue llegar al nivel requerido, las habilidades del personaje aumentan, por lo que le resulta más fácil superar las adversidades.





▲ Bienvenidos a la fiesta. Os esperan dos horas de baile y frenesí.





QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

Al principio de la aventura te encontrarás solo ante el peligro pero, a medida que avanza el juego, un gran número de personajes te acompañarán. Durante los combates podrás controlar los poderes y habilidades de estos otros luchadores. Algunos de ellos sadrán a tu paso, pero a los más poderosos tendrás que buscarlos.

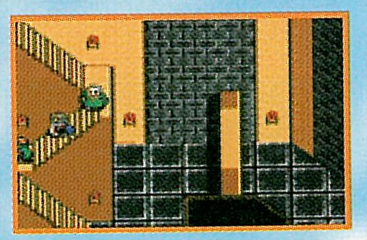




▲ Este orejudo personaje es especialista en masajear los peritoneos del enemigo.



▲ Nuestro equino amigo a punto de enfrentarse con un seguidor de Azuquita.



▲ ¿A quién no le gustaría vivir en tan lujosa mansión?



▲ Con cuatro piernas cualquiera es capaz de correr mucho.





▲ El Hyper ofrece grandes descuentos en la sección de hechicería y vudús varios. Por la compra de dos pociones, regalamos un The Scope hinchable para que juegue el perro.



▲ Entre los artículos más solicitados se encuentran las jarras de agua con la cara de De Lucar y las fundas para rollos de papel higiénico con la imagen de Mayerick haciendo surf en tanga.



Y LA HISTORIA CONTINUA...

Es raro encontrar un juego de consolas de estas características, por lo que puede resultar muy atractivo para los aficionados. El misterio de la posesión del rey, la búsqueda de los habitantes de Grans, el tesoro de Galam o la visita al volcán son aventuras dignas de un auténtico cuento de hadas digital.



GRAFICOS 83
▲ Escenarios muy detallados y *sprites* perfectamente definidos, tanto de los personajes protagonistas como de los enemigos.

SONIDO 80
▲ Diferentes melodías para los combates y para las escenas intermedias. Buena ambientación.
▼ Algunas de las músicas se repiten demasiado.

JUGABILIDAD 91
▲ SHINING FORCE es, sin duda, uno de los juegos de estrategia más jugables y divertidos jamás vistos para esta consola.

DURACION 90
▲ Los programadores de Sega han achado el resto y este juego resulta aún más largo y complejo que el SHINING FORCE original.

CALIDAD/PRECIO 91
▲ Los 16 megas de este cartucho ofrecen juego para rato. Su precio es alto, pero la calidad que atesoran sus pantallas lo merecen.

TOTAL 91
Si te impresionó la primera entrega de SHINING FORCE II, prepárate para alucinar en colores y pasar grandes momentos con esta mezcla de juego de rol y estrategia.



1 JUGADOR

4 MEGAS

TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS

PRECIO: 2 PIEZAS DE ORO

POR: SEGA

DESDE: DENTRO DE POCUM

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ªPUNTUACION

3 NIVEL

ORIGEN

Tercera entrega para *Master System* de las andanzas de la famosa creación de Goscinny y Uderzo.

PUNTUACION

ORIGINALIDAD · REFLEJOS · ADICCION · ACCION · ESTRATEGIA

GAME AIM

Acompaña a Asterix y su grueso compadre, Obelix, a través de diferentes fases repletas de romanos, jabalíes y complicados puzzles.

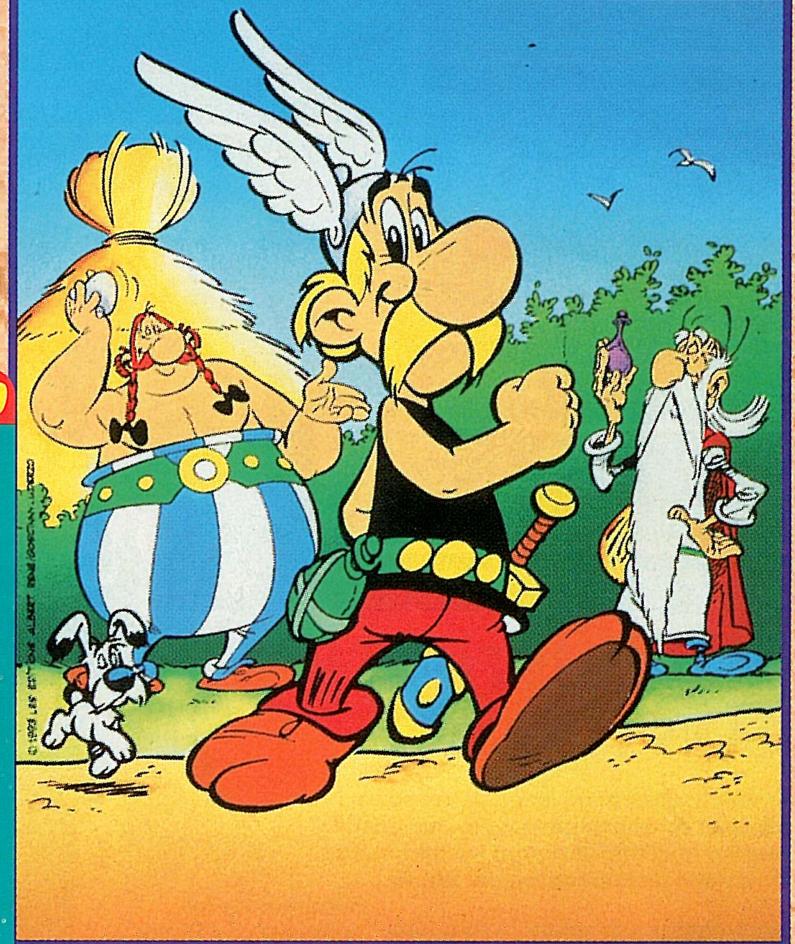
Astérix
AND THE GREAT RESCUE

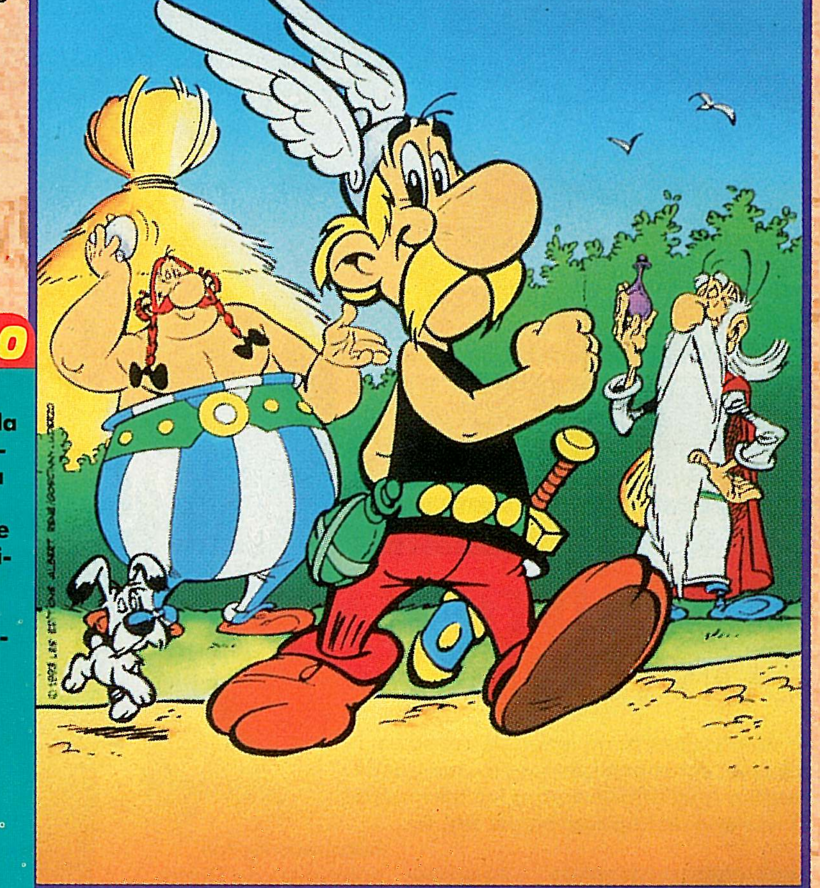
Es francés, pequeño y divertido. Su éxito en los cómic fue total, ha protagonizado películas de dibujos animados y su paso a los videojuegos se produjo a bombo y platillo. Evidentemente, estamos hablando del inefable Axterix. Con estas referencias a nadie puede extrañarle que el éxito de la primera versión de ***Master System*** de nuestro pequeño héroe haya provocado una secuela para esta misma consola.

En esta nueva aventura, Axterix vuelve a recorrer las tierras de su amada Galia (convertidas en vertiginosas plataformas) para rescatar a su amigo Getafix, que ha sido secuestrado por los *"estúpidos romanos"*.









COMENTARIO



THE PUNISHER

¡Quién decía que la *Master System* estaba muerta! Después de ver maravillas como esta, sólo puedo descubrirme ante el buen hacer de Core Design, autores de un juego que supera con creces a la extraña versión de *Mega Drive* (con fondos subrealistas y músicas propias de un matamarcianos).
Esta versión tiene unos decorados preciosos, una animación a la altura de los juegos Disney y músicas más a tono que las de su hermana mayor. La jugabilidad ha sido aumentada con la posibilidad de cambiar de personaje en cualquier momento y ha mejorado los mapeados.







LA UNION HACE LA FUERZA

En la última entrega de la aventura, era posible elegir el papel de Axterix u Obelix para afrontar los peligros. En esta ocasión existe la misma opción, pero con una modificación apreciable. A diferencia de la anterior versión, en la que había que terminar la fase para cambiar de personaje, aquí es necesario elegir a uno u otro en función de lo que se necesite en un mismo nivel. Así, tendrás que elegir a Obelix cuando encuentres barriles y objetos pesados o a Axterix para ir por caminos estrechos que Obelix no puede recorrer.





EL CAMINO MAS FACIL

Un juego de plataformas no sería lo mismo sin su colección de objetos. Los programadores de **ASTERIX** no nos han decepcionado en ese respecto. Aquí tenéis algunos ejemplos:

CAJA: Muestra las plataformas ocultas.

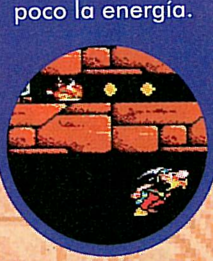


POCION: Te proporciona una serie de poderes mágicos que resultan muy útiles como flotar, bombas, crear plataformas y un escudo.

CALIZ: Devuelve tu energía al máximo nivel.



POLLO: Aumenta poco a poco la energía.



MEGA: Te hará invencible durante algún tiempo.



CORAZON: Vida extra.



LLAVE: Abre puertas.

MONEDAS: Puntos extras.



COMENTARIO



R. DREAMER

La conversión para *Master System* de ASTERIX AND THE GREAT RESCUE ha sido un acierto. Se han eliminado algunos aspectos negativos de la entrega para 16 bits, obteniendo jugosos resultados, sobre todo en lo referente a la jugabilidad. Sólo hace falta echarle un vistazo al apartado gráfico: en pocas ocasiones hemos visto aprovechar de un modo tan espectacular la paleta cromática de esta consola. La calidad de los escenarios es excelente y los personajes, a pesar de ser más sobrios que en *Mega Drive*, siguen manteniendo todo el carisma. Es loable el esfuerzo de los programadores para ambientar cada fase con una melodía distinta. Esta nueva aventura del incombustible galo supondrá una buena adquisición para los poseedores de esta consola.



▲ *Creo que en este lugar no hay sitio para los dos, forastero.*



▲ *¿Será un pájaro? ¿Será un avión? No, ¡es Axterix!*



▲ *Camarero, podría pasarme un poco más este filete.*

GRAFICOS



▲ Tanto los decorados como los protagonistas han sido representados de un modo absolutamente genial para las posibilidades de esta consola.

SONIDO



▼ Adolecen del eterno defecto de todos los juegos programados para *Master System*. Y es que, de donde no hay, no se puede sacar. Aún así, en esta ocasión resultan soportables.

JUGABILIDAD



▲ Resulta bastante jugable y divertido, algo que es común a todos los buenos juegos de plataformas que se precien.

DURACION 84

▲ No te será fácil acabarlo en la primera partida. Hay una gran cantidad de niveles, habitaciones ocultas y un nivel de dificultad creciente.

CALIDAD/PRECIO



▲ Una buena inversión, sin lugar a dudas. Su dificultad y la gran cantidad de fases auguran una larga vida al cartucho.

GLOBAL 91

Se trata, sin ningún género de dudas, de uno de los mejores arcades plataformas existentes hoy en día en el mercado para la Master System.

SPIDER-MAN X-MEN Arcade's REVENGE™



1 JUGADOR

4 MEGAS

TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS

PRECIO: ¡AY MISERO DE MI!

POR: ACCLAIM

DESDE: ¡AY, INFELICE!

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES:NO
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: ALTA

1ª PUNTUACION: 14.500

ORIGEN

Es una conversión para la consola portátil de Sega del éxito de *Super Nintendo* y *Mega Drive*.

PUNTUACION



OBJETIVO

Acaba con el terrible y malvado Arcade utilizando un héoe diferente para superar cada nivel.

Todos los que hayan quedado alguna vez con unos amigos y le han dejado colgado, sentirán una cierta simpatía por Spiderman.

El superhéroe lleva más de una hora esperando en un sitio donde se suponía que tenía que verse con los X-men. Ante su retraso, Spiderman comienza a deprimirse y a pensar que ya no le quieren ni ver o que quizá les da vergüenza ir con un tipo vestido de rojo y azul que se pasa todo el día lanzando telas de araña.

Mientras le asaltan estos pensamientos, Spiderman divisa una furgoneta a lo lejos, y ve como uno de sus queridos amigos es secuestrado. Es entonces cuando se percata de que no le han dejado colgado, sino que todos sus compañeros han sido secuestrados y encerrados en un demoníaco parque de atracciones. Desde luego, no sabe qué será peor.

COMENTARIO



R. DREAMER

La entrega para *Mega Drive* fue un cúmulo de despropósitos, que nos hacían pensar en un juego creado expresamente para un formato inferior. Sin embargo, al visualizar la conversión para *Game Gear* nos hemos llevado una grata sorpresa: por lo menos, se encuentra en un marco más apropiado para su calidad técnica. Los gráficos no tienen nada que envidiar a los de *Mega Drive*, ya que son prácticamente iguales. El juego continúa con los mismos presupuestos plataformeros, quizá su mejor baza, pero la insufrible dificultad, al igual que ocurría en las anteriores versiones, puede suponer un auténtico hándicap para los jugadores más empedernidos.

SPIDERMAN

Es el personaje más conocido. Sus fabulosos poderes arácnidos le otorgan: lanzamiento de tela de araña, la posibilidad de balancearse y hacer equilibrios con esta misma tela, escalar edificios y un sexto sentido que le permite localizar objetos y personas.



PANTALLA DE SPIDEY

Está obligado a sobrepasar el primer nivel para continuar. Más tarde, él mismo tendrá el gran honor de derrotar a Shocker, el clon centinela.

GAMBIT

Es un telequinético que puede convertir objetos inanimados en misiles explosivos. Su nombre proviene de los naipes que utiliza como munición.

NIVEL DE GAMBIT

Le toca un papel bastante complicado. En primer lugar tendrá que deshacerse de una enorme bola que le va pisando los talones y, más tarde, en la segunda parte de su nivel, deberá escalar hasta llegar al piso donde se encuentra la Reina Negra, una formidable y peligrosa adversaria.



STORM

La chica del Tiempo. Puede respirar debajo del agua y lanzar bolas de luz o ráfagas de viento.

NIVEL DE STORM
Es una sección subacuática que se titula *La tortura del agua*. Tienes hacer subir el nivel del líquido, rompiendo una válvula. La misión no es sencilla, ya que Arcade se defiende con uñas y dientes.



▼ *Detrás de esta enigmática belleza se esconde una gran guerrera.*

WOLVERINE

Hombre y bestia todo en uno, tiene unos tremendos poderes de rejuvenecimiento. Sus ataques son impresionantes debido a sus garras de Adamantium.

NIVEL DE WOLVERINE
La idea de Arcade de una broma es un nivel dentro de una caja de sorpresas, donde soldaditos asesinos, payasos con pistolas y demás fatalidades no pararán de fastidiarte.

COLEGAS

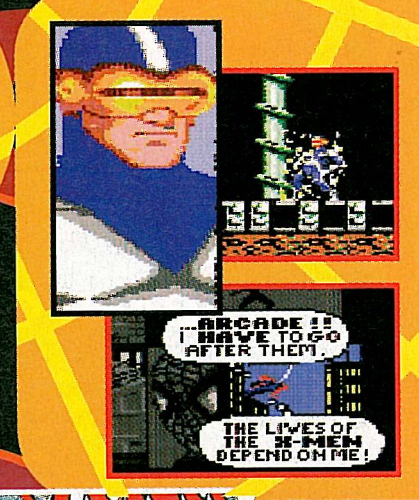
Después del primer nivel, donde Spiderman se infiltra en el mundo de Arcade, hay cinco personajes con los que puedes jugar. Cada uno tendrá que pasar por dos niveles de este mundo antes de encontrarse con el enemigo. Cada nivel refleja las características de cada X-man.



▼ *Gambit podría ser el protagonista de El Planeta de los Simios.*



CYCLOPS



Puede proyectar un láser desde un visor que tiene colocado en sus ojos.

NIVEL DE CYCLOPS
Su misión consiste en adentrarse en un subterráneo donde tendrá que esquivar vagones que pasan constantemente y recoger todos los power-up posibles. Ten cuidado, porque tus enemigos también pueden recogerlos.

VARIEDAD

El juego aporta un elemento sorprendente. Tienes cuatro vidas para todos los personajes, las pantallas se pueden jugar en cualquier orden y todas tienen un estilo similar. Sin embargo, el objetivo es distinto.

COMENTARIO



THE PUNISHER

¡Horror, se han atrevido! Acclaim ha convertido uno de los peores juegos del año para *Mega Drive* a *Game Gear* y, la verdad, es que le da 30.000 vueltas a la versión de 16 bits. Los gráficos son clavados a los de *Mega Drive* (lógico por otra parte, ya que estos parecían de 8 bits), las músicas son una maravilla y la jugabilidad ... Un dato bastará para dejar muy clara mi opinión sobre este juego: ya he destrozado cuatro *Game Gear* a patadas ante la desesperación de no poder pasar de fase.
Es terrible que cada cierto tiempo Acclaim nos amenace con más aventuras de Spiderman. Está claro que no dejarán de sacar continuaciones hasta que las truchas canten sevillanas a las orillas del Manchuria.

GRAFICOS

78

▲ A pesar de lo diminuto de la pantalla, no se ha perdido gran cosa respecto a los gráficos de las versiones originales de 16 bits.

SONIDO



▲ Allister Brimble, el alma mater de las músicas de Team 17, firma las fantásticas melodías de este juego.

JUGABILIDAD



▼ El nivel de dificultad es realmente descomunal. Resulta prácticamente imposible superar todas las fases con éxito.

DURACION



▲ Con un total de diez fases, todas ellas de una dificultad realmente endiablada, seguro que tienes juego para rato.

CALIDAD/PRECIO



▲ Puede resultar una excelente adquisición para todos aquellos masoquistas que sean amantes de las aventuras imposibles.

GLOBAL

75

Una excelente conversión que, sin embargo, baja bastantes enteros debido a una dificultad desmedida y a una jugabilidad que deja mucho que desear.







TIPO DE JUEGO BEAT 'EM UP

PRECIO DEMASIADO

POR GAMETEK

DESDE EL VERTEDERO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ªPUNTUACION

VENCER A 4 OPONENTES

ORIGEN

Un violento y fallido intento de meclar una fauna perteneciente a los Osos Amorosos con un juego de lucha de toda la vida.

PUNTUACION



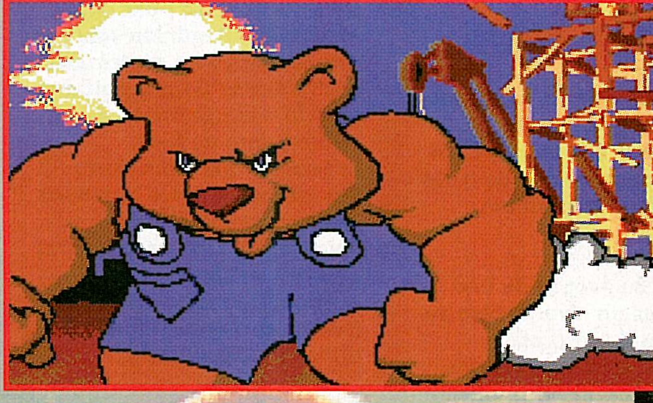
OBJETIVO

Intenta no escupir del asco mientras luchas con seres tan repulsivos como un osito, un pequeño conejito o un guepardo invertido.

BRUTAL Paws of Fury

Cuando ya tenías todo perfectamente preparado para pasar unas tranquilas vacaciones en una isla tropical, alejado de videojuegos y dispuesto a llevarte todo el sol del verano para poder coger por fin un poco de color que pudiese aliviar ese aspecto de hepatítico que manejabas desde hacía meses, todo se estropeó. De repente, un puñado de dibujos animados decidieron celebrar allí mismo un gran torneo de kucha y todas tus vacaciones se estropearon en menos que canta un gallo.

El Dalai Lama ha estado cuatro años preparando las invitaciones para la gran pelea que tendrá lugar en Papúa, Nueva Guinea. Todo está listo, los luchadores quieren conocer los grandes poderes del Dalai y nuevas técnicas para enfrentarse a sus enemigos. Un firme candidato para convertirse en el beat'em up del otoño.



COMENTARIO



THANATOS

Un nuevo título se ha unido a la reñida competición para eregirse en Peor Juego de Mega CD. Si ya eran malos los PRIZE FIGHTER, MICROCOSM o DOLPHIN, este engendro llamado BRUTAL supera todo nuestro entendimiento de maldad, cutrería y gamberrismo informático. ¿A quién demonios se le ocurre hacer un juego de lucha protagonizado por una macilenta variante de los Osos Amorosos? Los gráficos dan auténtico asco, con algunos de los peores sprites jamás vistos en Occidente. Tan sólo los superan en ineptitud la inexistente jugabilidad y el ridículo diseño de personajes y escenarios. Hasta un ciervo borracho podría diseñar con más estilo unos escenarios que parecen sacados de una mala pesadilla de garbanzos.



▲ *¡Mira como canta ese pajarito!*

DE VUELTA AL COLEGIO

Para ganar los movimientos especiales tendrás que volver a la escuela. El derecho a sistir a ella lo ganarás cada vez que derrotes a dos contrincantes. En la escuela el Dalai te otorgará un nuevo movimiento y te enseñará a realizarlo, ya que son verdaderamente difíciles.







▲ *Quiero ser un arbolito*





¡QUE SALVAJE!

Tras la inocente apariencia de afables animalitos se esconden unas auténticas bestias pardas. Te lo pasarás de miedo cuando estos personajes se enfrenten en una pelea, se machacarán, se pisotearán y no dudarán en reventar a sus enemigos partiéndolos en pequeños pedazitos.

COMENTARIO

SKYWALKER

No cabe ninguna duda de que este año está siendo la temporada de los juegos de lucha. Con la llegada de SUPER STREET FIGHTER II y el absolutamente completo e innegablemente perfecto MORTAL KOMBAT II, BRUTAL no intenta sino abrirse un modesto camino entre semejantes monstruos. El juego que nos ocupa es modestito, posee unos gráficos correctos, bonitos en algunas ocasiones, unos movimientos excelentes y luchadores que pertenecen al reino animal y que no desmerecen la media del resto del CD. Pero una cosa está muy clara: ante el embite de las dos bestias arriba mencionadas, poco tiene que hacer en el universo de los jusgos de lucha, aunque no está mal del todo y puede ser una adquisición respetable.



DIVERTIDA HABITACION

Gametek ha utilizado la capacidad del ***Mega-CD*** para incluir la opción *Fun Room*. Aquí encontrarás música realizada por los personajes, una demo y los posibles protagonistas de un próximo **BRUTAL II**.

GRAFICOS — 60

▲ La intro está bien animada, como en todos los juegos de *Mega CD*.
▼ Baste con señalar que los sprites de los luchadores parecen sacados de una *Master*.

SONIDO — 75

▲ Las melodías que ambientan el juego resultan bastante dignas.
▼ Como contrapartida, los sonido FX son, simplemente, para echarse a llorar de pena.

JUGABILIDAD — 35

▼ Ni el mismísimo santo Job (de una paciencia proverbial) aguantaría una partida con semejante bodrio.

DURACION — 26

▼ Se puede definir en pocas palabras: una vez que ya hayas visto la intro inicial, el resto del CD es pura basura. ¿Ha quedado lo bastante claro?

CALIDAD/PRECIO — 45

▼ Un juego especialmente indicado para todos los amantes de los regalos desagradables y las sorpresas perniciosas.

GLOBAL — 38

Con semejantes bodrios, no es de extrañar que haya gente que pase de los juegos de lucha. BRUTAL puede considerarse como uno de los peores juegos aparecidos en la corta historia del *Mega CD*.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER CHAMPIONSHIP EDITION

El mundo del **Mega CD** ha provocado que aparezcan en el mercado todo tipo de conversiones de muchos de los juegos existentes para otros sistemas. El que para muchos ha sido considerado como el mejor simulador futbolístico de consola no se podía quedar atrás y, por fin, llega hasta nosotros la conversión para **Mega CD** del **FIFA INTERNATIONAL SOCCER**.

EA Sports ha seguido el mismo esquema que llevó al éxito al cartucho, pero han prometido más opciones como una jugabilidad más rápida, 16 nuevos equipos y buenas imágenes animadas.



COMENTARIO

ITURRIOZ

FIFA INTERNATIONAL es, junto al SENSIBLE, uno de los dos mejores simuladores de futbol creados para *Mega Drive*. Estos dos cartuchos y WORLD CUP USA'94 son los primeros en torno al deporte rey que han llegado hasta el mejor soporte de Sega. Esta espectacularidad se puede apreciar en una impresionante intro, junto a unos videomarcadores en los que se aprecian anuncios de una prestigiosa marca deportiva. Sin embargo, la menor jugabilidad hace que el juego pierda muchos enteros, aunque se agradece que los efectos de sonido estén sincronizados con lo que ocurre sobre el campo.

MEGA JUEGO

¡SORPRESA!

Ningún juego que se precie puede pasar sin trucos escondidos y, por supuesto, **FIFA CD** no podía ser menos. Encontrarás desde súper chuts (que aumentan un 25 por ciento la potencia de tu disparo) hasta el modo *Crazy Ball*, donde la pelota se convierte en una especie de balón de rugby. Si tienes problemas con algún rival, utiliza el Dream Team, que nunca ha perdido un partido.



GOLAZO

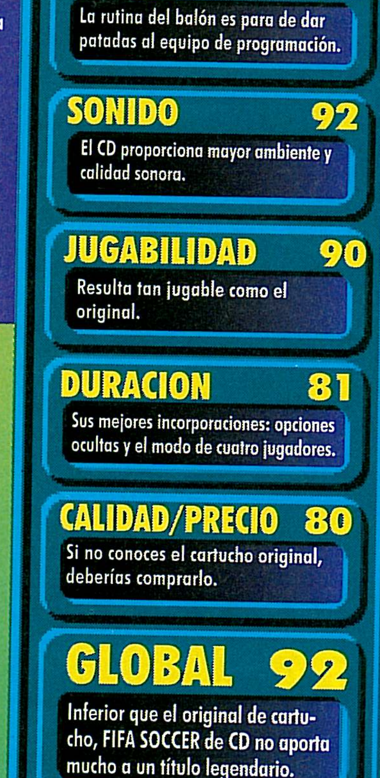
Ea se ha mojado de verdad y ha utilizado una gran intro que comienza ofreciendo una imagen del estadio Wembley para continuar con algunas escenas memorables de los grandes momentos del deporte rey. Como es de suponer, para realizar todas estas imágenes se ha utilizado animaciones de vídeo, con un resultado impresionante.



COMENTARIO

NEMESIS

Para ser sincero, esta adaptación para *Mega CD* del célebre y genial FIFA SOCCER de EA me parece un atraso más que una mejora. Puede que cuente con el sonido real de un estadio (siendo un juego de CD era lo mínimo que se podía esperar), una intro bonita y algunos detalles más, pero se han venido abajo detalles del juego original realmente imperdonables. ¿Cómo es posible que el scroll del campo vaya a saltos cada vez que el balón está en el aire? Puede que parezca una chorrada al principio, pero os puedo asegurar que, al cabo de unos minutos, o uno se decide a dejar de jugar los balones por alto, o saca el CD de la unidad y se dedica a imitar al Discóbolo antes de mandar el juego a donde el Creador perdió el gorro. Una lástima.



así que quieres salvar el mundo... ¡pues vuélvete verde!



Mario ANDRETTI RACING™

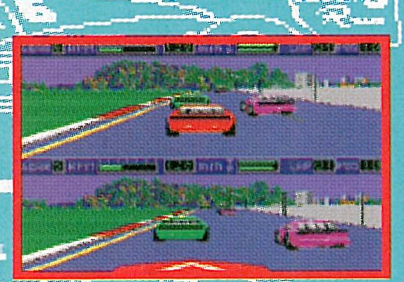
SPRINT STOCK INDY



Aquí os presentamos lo nuevo de Electronic Arts, un juego para la Megadrive con sus 16 megas de circuitos, escenarios y con la peculiar estampa de un gran corredor de formula 1 como ha sido Mario Andretti. Podrás elegir entre tres diferentes tipos de coches, dentro de unos circuitos que producen un gran realismo. Prepárate para tu gran carrera.



▲ *Vista normal y vista doble (abajo)*





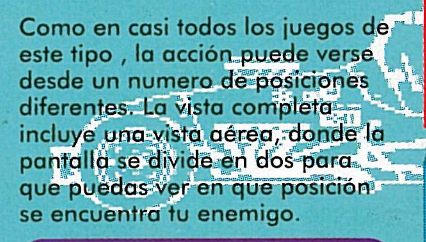
ANDRETTI

Andretti se ha especializado en cualquier tipo de asfalto, podrás elegir entre Indy, Stock, y Sprint. Cada estilo de conducción tiene cinco circuitos, y en cada uno tendrás que usar unas características. Utilizaras desde el coche de alta tecnologia de la Indy, hasta los potentes coches del deslizante Sprint.

COMENTARIO

DE LUCAR

Es una verdadera lástima que una persona tan mayor como Mario Andretti se preste a este tipo de juegos. Observando el programa de EA SPORTS uno se pregunta si pretendían homenajearle o, simplemente, provocarle una profunda depresión. De las tres pruebas presentes en el juego sólo una, el modo Indy, logra transmitir alguna sensación de velocidad y la variedad de sus circuitos impide que nos durmamos al volante. La modalidad Sprint es menos emocionante que conducir un carrito de la compra (otro tanto se podría decir del Stocks), digitalizaciones de voz y efectos de pesadilla, gráficos normalitos tirando a tristones y otras tantas perlas consuman el destrozo. Lo único salvable son la posibilidad de mejorar los coches, la competición de dos jugadores y las digitalizaciones de imágenes. En definitiva, un pequeño desproposito sobre ruedas.



PERSPECTIVAS

Como en casi todos los juegos de este tipo , la acción puede verse desde un numero de posiciones diferentes. La vista completa incluye una vista aérea, donde la pantalla se divide en dos para que puedas ver en que posición se encuentra tu enemigo.

COMENTARIO



THANATOS

Ni en mis tiempos de sufrido usuario de Amstrad CPC - 464, me hubiesen podido colar una basura semejante a este Mario Andretti Racing. Que a estas alturas de siglo nos coloquen semejante bodrio me hace sospechar dos cosas: que a EA se le ha escapado y ha sacado al mercado este bodrio sin saber lo que se hacía, o bien, que son tan ilusos de creerse que la gente se va a tragar esta decrepitud. Para empezar, la animación en los coches no es que sea mala...es que simplemente no existe; el sonido de los motores me recuerda al molinillo de café de mi madre y los gráficos me recuerdan a unas miniaturas de Guisval, momentos después de que una manada de búfalas en celo pasara sobre ellas. Total, el peor juego de coches existente para la Mega Drive, y collejita para los señores de EA.

GRAFICOS	50	Animaciones y sprites de risa. Lo más patético que puedas imaginar.
SONIDO	46	Los coches producen los mismos ruidos que mi abuelo cascando nueces.
JUGABILIDAD	36	Incluso el manejo de los coches deja bastante que desear.
DURACION	30	Las opciones son muchas e inútiles.
CALIDAD/PRECIO	30	Con el Virtua Racing en la calle, comprarse esto es un sacrilegio.
GLOBAL	33	Lo peor de Electronic Arts desde los tiempos de Sword Of Sodan. Malo de solemnidad.





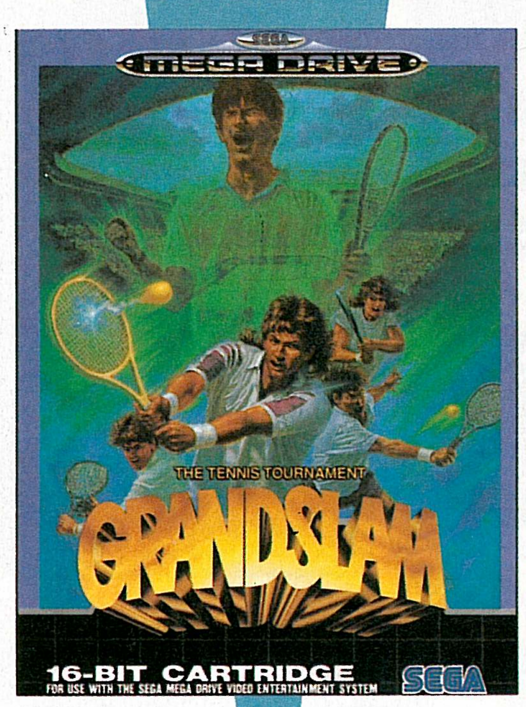
¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM MEGA DRIVE

DEVILISH GAME GEAR

RAINBOW ISLAND MASTER SYSTEM



GRANDSLAM

La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.

87%

NEMESIS

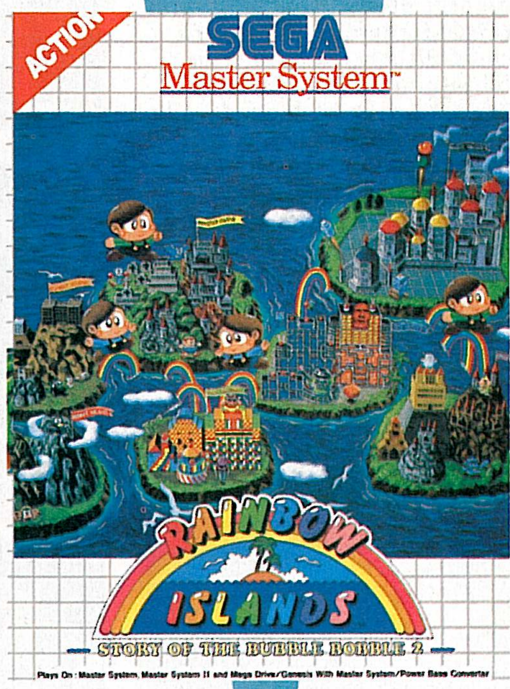


DEVILISH

Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.

85%

J.L. SKYWALKER



RAINBOW ISLAND

El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.

84%

THE ELF

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O'Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo

- ☐ Grandslam (Mega Drive)
- ☐ Devilish (Game Gear)
- ☐ Rainbow Island (Master System)

También puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: .... Edad ....
Dirección: .... C.P. ....
Población: .... Provincia .... Teléfono: ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.
- ☐ Giro postal núm. .... de fecha ....
- ☐ VISA: Tarjeta nº ____ ____ ____ ____
- ☐ AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº ____ ______ _____

Fecha de caducidad de la tarjeta .... Firma:
Nombre del titular, si es distinto ....



STAR WARS CHESS





El ajedrez moderno, el que se juega en la actualidad, proviene de un antiguo juego que se practicaba en Oriente. Después de Las Cruzadas, el ajedrez se convirtió en un entretenimiento para la nobleza medieval. Desde entonces, este juego, que se disputa en un tablero con 64 cuadros y con 32 figuras, ha sido tremendamente popular. A esta introducción del ajedrez en nuestras vidas han ayudado genios del tablero como Fischer, Karpov o las hermanas Polgar. Y ahora Mindscape se ha lanzado a la creación de este juego de tablero basándose en la saga de películas STAR WARS. Un cóctel explosivo para vuestras *Mega CD*.







¿QUIEN COME A QUIEN?

Siempre que una pieza es capturada, el programa muestra una batalla entre los dos personajes, pero el caso es que más que luchar, lo que nos ofrecen es una secuencia divertida de la captura.





▲ ***¿Me das un masaje, bonito?***







COMENTARIO



SKYWALKER

No es la primera vez, ni será la última, que vemos un juego de ajedrez basado en una película (antes abrió la veda TERMINATOR 2), y menos que retome las concepciones del legendario BATTLE CHESS, el mejor de todos los tiempos. Las premisas son sencillas: personajes famosos, juego de ajedrez puro y animaciones 'espectaculares' que representan una serie de combates originales de poco interés para los que pasan de lasaga y de enorme contenido nostálgico para los conocedores de la cosa. No hay más que decir.

▲ ***¡Fiiiiiirmes!, ar.***

OPCIONES

El juego tiene una serie de opciones como un tablero en 3D, cuatro posiciones programadas de las piezas, una opción para colocarlas como quieras y cinco oponentes que controla el ordenador.

COMENTARIO



NEMESIS

Con el único añadido de ser el único juego de ajedrez disponible para Mega CD, la verdad es que STAR WARS CHESS no destaca en ningún aspecto. Los gráficos son correctos, bien animados, pero nada más. El sonido se limita a unos cuantos efectos sonoros y unas melodías escasas y cutres como ellas solas. Y en cuanto a la originalidad... todo el juego copia descaradamente el desarrollo y las opciones de ese gran clásico llamado BATTLE CHESS. Puede que a J. L Skywalker y otros fanáticos de la saga de George Lucas les pueda volver loco este juego, pero lo que es por mí, prefiero mil veces jugar a la manera antigua. Aunque para ello primero debería aprender.

UNA PESADILLA CON DOS MONSTRUOS DEL HUMOR





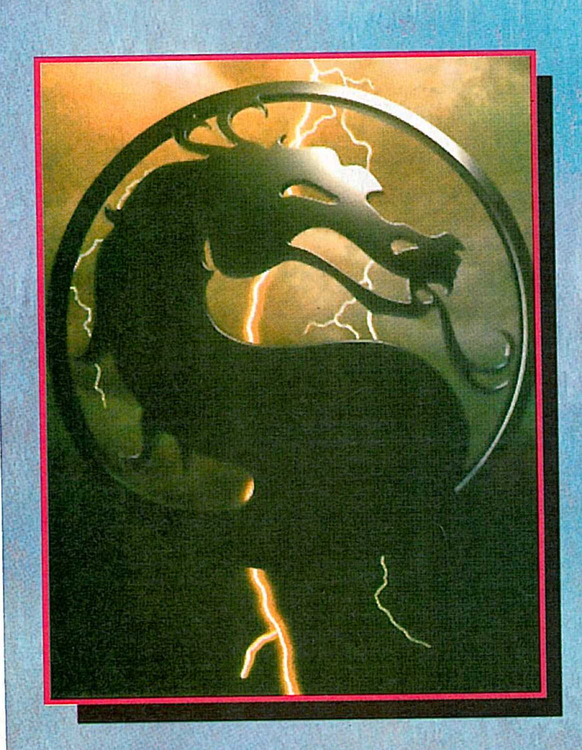
A LA VENTA EN SEPTIEMBRE

COSIGUE TODOS LOS JUEGOS QUE COMENTAMOS



Cada mes, en la sección de reviews examinamos, comentamos y puntuamos los juegos más actuales.

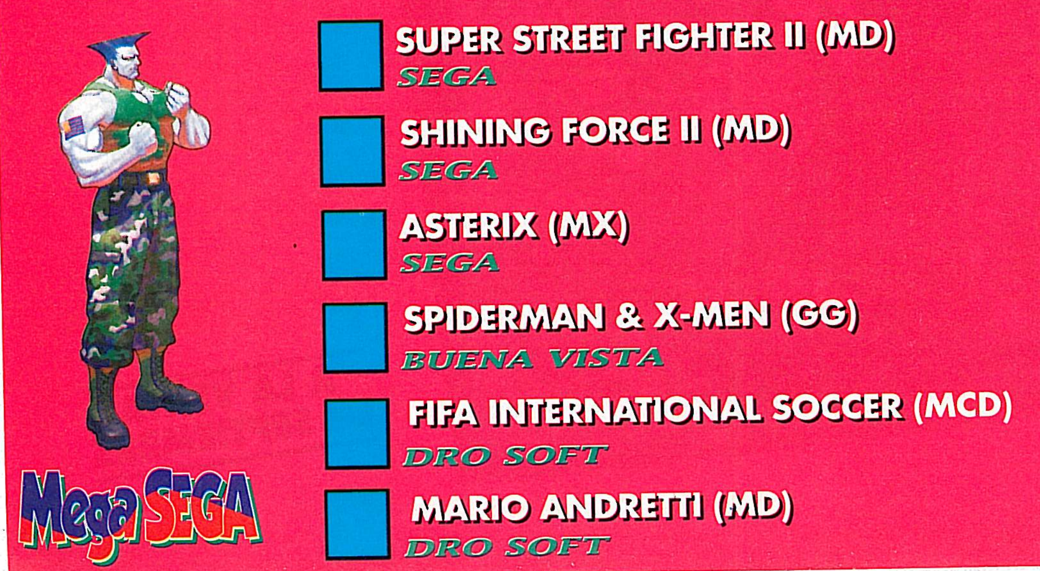
¿quieres hacerte con ellos?



Regalamos un sólo juego por cada review. No puedes optar a todos los títulos, por ello, en el cupón, deberás marcar con una cruz el cartucho que más te gusta y así, si eres uno de los afortunados, recibirás el juego elegido.

Manda tu cupón **(no se aceptarán fotocopias)** antes del 18 de Septiembre si quieres optar a alguno de los premios.

Recorta y envia este cupón a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega. C/ O'donnell N12 28009 MADRID. Indicando en una esquina del sobre **JUEGOS REVIEW.**



- ☐ **SUPER STREET FIGHTER II (MD)** *SEGA*
- ☐ **SHINING FORCE II (MD)** *SEGA*
- ☐ **ASTERIX (MX)** *SEGA*
- ☐ **SPIDERMAN & X-MEN (GG)** *BUENA VISTA*
- ☐ **FIFA INTERNATIONAL SOCCER (MCD)** *DRO SOFT*
- ☐ **MARIO ANDRETTI (MD)** *DRO SOFT*

Nombre: ____________________

____

Apellidos: ____________________

____

Dirección: ____________________

____

Poblacion: ____________________

Provincia: ____________________

Teléfono: ____________________

c.p. __________ **Edad:** __________

Modelo de consola: ____________________

____

TOP 10

MEGA DRIVE

#	Game	Publisher
1	MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM
2	SUPER STREET FIGHTER II	CAPCOM
3	SONIC 3	SEGA
4	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
5	NBA JAM	ACCLAIM
6	DRAGON BALL Z	BANDAI
7	SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT
8	ALADDIN	SEGA
9	STREETS OF RAGE 3	SEGA
10	EA SOCCER	ELECTRONIC ARTS

MEGA CD

#	Game	Publisher
1	SONIC CD	SEGA
2	THUNDERHAWK	CORE DESIGN
3	SILPHEED	SEGA
4	REBEL ASSAULT	JVC
5	BATMAN RETURNS	SEGA
6	BATTLECORPS	SEGA
7	FINAL FIGHT CD	CAPCOM
8	MORTAL KOMBAT CD	ACCLAIM
9	DRACULA UNLEASHED	SEGA
10	DRAGON'S LAIR	READY SOFT

ESTRELLAS 6

NEMESIS	STRIDER
DE LUCAR	ALADDIN
ASIKYTANGA	GHOSTBUSTERS
J.L. SKYWALKER	THUNDERHAWK
THE SCOPE	SILPHEED
R. DREAMER	YUMEMI MISTERY MANSION

MASTER SYSTEM

#	Game	Publisher
1	ALADDIN	SEGA
2	MICROMACHINES	CODEMASTERS
3	ROAD RASH	ELECTRONIC ARTS

GAME GEAR

#	Game	Publisher
1	SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT
2	DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINE	SEGA
3	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM

MEGA GOLFO



MEGAMAMON Y A MUCHA HONRA

Ya está, un imbécil me alude y el inteligente golfo cree que soy yo. Yo soy el megamamón-chuña, y no un cretino anónimo que parece no tener otra cosa que hacer más que perturbar la tranquilidad de este mamón que estoy hecho.

El hecho de que no escribiese más cartas (realmente escribí otra; sí, sí, soy yo, el genuino e irrepetible Megamamón). Es que tras leer tu carente de ingenio y llena de vacile carta, me entró un shock mental que intenté paliar en el Tibet y bailando bakalao como un poseido. Si quieres atacarme, dímelo directamente y no a través de un estúpido adolescente con la cara llena de granos, calvo y con patillas, y cuya madre es campeona nacional de Sumo.

¿Cómo puedes titular su carta "yo no soy yo"? ¿Acaso puede ese engendro saber que doblé dos veces mi carta y las dos caras exteriores puse "sólo para los ojos del Mega Golfo"? ¿Cómo puede tu incompetencia llegar hasta estos límites? Explícamelo, y también lo duro que se te pone el trasero cuando te atacan las almorranas al leer cartas como ésta. (Acaba de ir a por el Hemoal). Me gustaría ver la marca de nacimiento de tu entrepierna. ¡Oh! Sorpresa. La tiene. Ahora comprendo por qué atacas a personas con mayor intelecto que tú.

Se despide un guerrero del vino llamado Megamamón.

Pd: ¿A que me has añorado? Arriba España, Induráin, Sandokan y por encima de todo Yo. Vuelvo a pensar que no estás a mi altura. Sí, sí, también pienso.

✉ *Megamamón*

Golfo: A lo largo de mi dilatada carrera como abogado defensor de psicópatas barbudos y alevosos, jamás había visto a nadie pelear tanto por defender sus derechos para poder ejercer de mamón. Ahora bien, si todo ese esfuerzo por defender tu estirpe familiar (la famosa saga de los Mamones del Bajo Bierzo), lo dedicaras a dejar el tintorro y a leer un poco, nos evitarías a todos el doloroso trance de leer una carta tan mal redactada y de tan limitado ingenio. Hazme caso. Que tus hermanos sigan con la tradición de convertirse en mamonazos y dedícate a cosas más prácticas y acordes con tus aptitudes físicas y mentales, como criar cerdos o entrar en el maravilloso mundo del circo como carnaza para los tigres.

ENVIA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCION MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 12
28009 MADRID

A VUELTAS CON EL SONIC

Hola. ¿Qué hay de nuevo Golfo? Sí soy otra vez yo, dispuesto a hacerte unas preguntas sobre los SONIC. (Nota: Todas las preguntas que te voy a hacer se refieren a SONIC, SONIC 2 y SONIC 3).

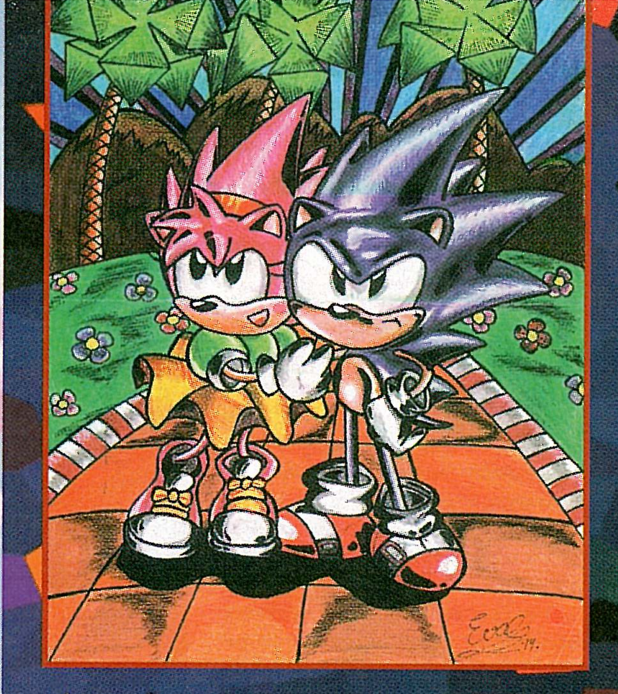
1- ¿Qué Sonic te parece más corto? ¿Y más largo?
2- ¿Qué melodía te gusta más del SONIC 3?
3- ¿Crees que Sega ha hecho el *Launch Base* del SONIC 3, copiándose de la zona de la *Metrópolis* del SONIC 2?
4- ¿Por qué en el comentario de las magias del DRAGON BALL Z dices que nos olvidáramos del *Hadoken* del STREET FIGHTER II cuando sólo tiene 16 megas y no 24, y además tiene menos global? Hombre, para ser sincero a mí me gusta más el DRAGON BALL Z pero tanto como para decir que nos olvidemos del STREET FIGHTER II.
5- ¿Van a sacar el DRAGON BALL Z 2 para *Mega Drive*? Desde luego es una pasada de juego, además las magias fuertes se pueden hacer a la vez?
6- ¿Vas a los salones recreativos?
7- ¿Quién es el Megagolfo?
a) Los mismos de Preguntas y Respuestas.
b) Los comentaristas: Némesis, Mayerick.
c) Un tío que hay en la redacción exclusivamente para ser el Golfo
d) El Mega Golfo es el Mega Golfo y punto.

8- Ordena estas consolas: *Mega 32, Super Nintendo, Master System ,Nes, Mega Drive, Game Gear, Mega CD, Sega Saturn,Super Game Boy, Game Boy y Neo Geo.*
9- ¿Utilizo demasiado el Tippex en esta carta?
10- En la próxima carta que te man-

de te contaré lo que es el *Super Game Boy*. ¿No sabes lo que es? Yo lo leí en una NINTENDO ACCION. No, no es que yo compre esa porquería de revista, sino que un amigo mío no tan seguidor de esta marca tiene la *SNES* y compra esta revista (digo no tan seguidor porque me dijo que prefería mil veces la *Mega Drive*, te lo digo de verdad). También te contaré cosas sobre esta revista, si puedo. Bueno, felicitaciones por la revista y hasta la próxima.

✉ *Victor Tardío*

Golfo: 1- Por ahí me dicen que el que menos fases tiene es el SONIC 2, mientras que el SONIC 3 es el más largo (debe ser porque es un auténtico plomo). De todas maneras, la duración de un juego de Sonic nunca depende del número de fases que tenga sino de la pericia del que juega, en tu caso, bastante limitada.
2- Ninguna. Para melodías buenas, el primer SONIC (especialmente la segunda fase) y sobre todo el genial SONIC CD.
3- Es más, creo que lo han calcado literalmente de uno de los últimos niveles del BONANZA BROS. IN ELLIS ISLAND.
4- Ya sé que vosotros, acostumbrados a leer grandes obras de la literatura universal como TOMAS EL PEQUEÑO BURRITO, o APRENDE A DISTINGUIR LOS COLORES CON EPI Y BLAS, no cogisteis la fina ironía de esa expresión. Cuando dije que os olvidáseis del *Hadoken* del SF II, era tan sólo una forma de hablar. Os puede asegurar, prometer y hasta perjurar que el STREET FIGHTER II es uno de mis juegos favoritos, y no lo cambiaría por nada ni por nadie (excepto por mi vecina pelirroja de ojos verdes, de carnes doradas y enjutas, y con un sentido del pudor prácticamente inexistente).
5- De DRAGON BALL, por ahora, tan sólo se habla de una posible adaptación de la recreativa de Sega (esa en primera persona), la esperada versión *Game Boy* y unos rumores cada vez más fuertes sobre su inminente lanzamiento para la *3DO*.
6- No puedo. Me está prohibido entrar en la mayoría de los salones desde que me cargué a patadas una recreativa del OUT RUN al no poder acabarme el juego por 10 décimas de segundo.
7- d), y a mucha honra.
8- ¿En que orden prefieres que las ordene? ¿Alfabético, digital, analógico? ¿filosófico-contemplativo? Cuando lo hayas decidido me llamas.
9- Allá tú y tu economía familiar. A mí me parece bien.
10- Sin comentarios.

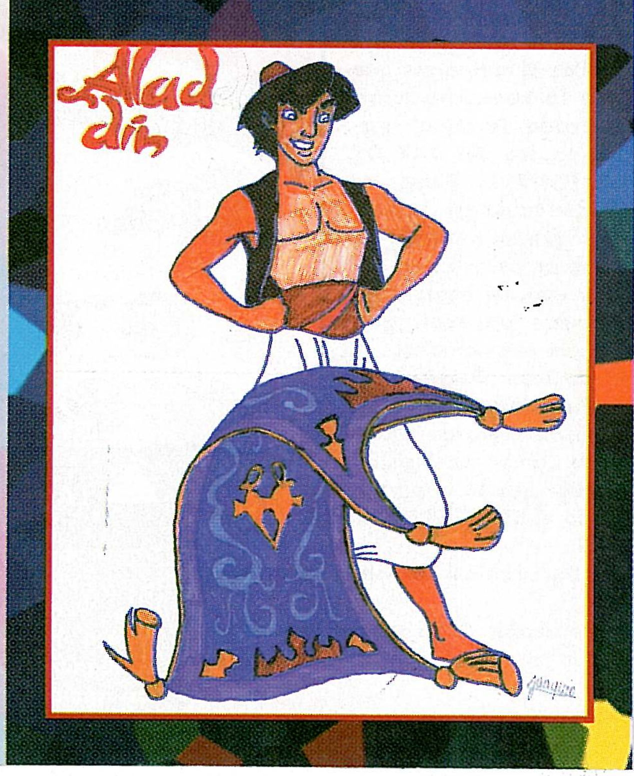


THE EVA VUELVE A LA CARGA

Cuando ya creíamos que la calidad de los dibujos de Susana Pérez sería del todo insuperable, una vieja conocida de esta sección, Eva R. Prieto, más conocida como The Eva, nos ha dejado a todos perplejos con seis dibujos impresionantes, dignos de una auténtica profesional de la ilustración. Para darle una oportunidad a los demás dibujos, hemos decidido publicar tres de The Eva este mes, reservando para el número que viene el resto. El primero de los dibujos de The Eva nos muestra la llegada de Sonic y su futura costilla, la hermosa Amy, a su futura residencia en la urbanización Wild, Wild West.

ALADINO, EL 'CHULEZCO'

Con la llegada del verano nuestro amigo Aladino ha decidido dejar la lámpara en casa, mandar al pesado del mono con su madre, y coger carretera y manta (en este caso alfombra) y no ha parado hasta Benidorm, tierra de paella y turistas británicos borrachuzos. El responsable de esta veraniega obra es Joaquín Jaime Romero, de Sevilla. ¡Ole esa *grasia*, ese salero y ese arte tan bonito, mai!



SUTIL INDIVIDUO

Inútil y despreciable Mega Golfo. Te escribo para que me digas de una vez cuándo te suicidas y nos dejas a todos los Mega Consoleros tranquilos y felices porque lo tuyo es delito. Bueno, sesos de mona, ahí van un par de preguntas, a ver si haciéndote pensar (si es que sabes lo que eso significa, que lo dudo mucho) se te derrite el cráneo.
1º - ¿Nos van a traducir al castellano los tan esperados juegos de rol?
2º - ¿Qué comprarías antes para tu *Mega Drive*: el *Mega CD* o la *Mega 32X*?
3º - ¿Te depilas los pelos de la nariz?
4º - ¿Cuándo dejarás de babear?
5º - ¿Lo de capullo te viene de familia o fue un accidente de la naturaleza?

Se despide atentamente, y con un fuerte abrazo en el gaznate, un anciano que empezó con los Asteroids.

PD: Si no publicas esta carta no sufriré. ¡Ah! y ni se te ocurría publicar tu foto en la revista. Nadie resistiría esa horripilante y asquerosa cara salida de las peores pesadillas de Freddy Krugger. Perdona por el papel pero con lo que cuesta vuestra revista no llego ni a final de mes.

✉ *Salvador (Palma de Mallorca)*

Golfo: Mientras haya un asno que insulte a la inteligencia de la raza humana con cartas como esta, un niño llore después de que sus padres le regalen el Ecco The Dolphin, y Jesús Vazquez siga dedicándose al mundo de la canción, seguiré luchando por la justicia, la verdad y el modo de vida español.
1- Aprende inglés, pedazo de burro.
2- Antes de nada le haría una funda de macramé para protegerla del polvo y otros agentes externos.
3- Sólo cuando salgo con tu novia. La pobre ya ve bastantes pelos cuando va de visita a tu casa y pilla a tu oronda madre en picardías. A propósito, ¿cuándo se va a depilar los pelos de la tripa?
4- ¿Por qué debería dejar de hacerlo? Me mantiene la barbilla fresca y es un magnífico condimento para las sopas y cocidos.
5- Mitad y mitad.

PD: Podría responderte, pero ya tienes bastante con acabar tu días con esa vacaburra barbuda que tienes por novia. En cuanto a lo que ganas, por poco que sea, es demasiado teniendo en cuenta tu lamentable rendimiento laboral. Creo que deberías apuntarte a uno de esos cursos de fontanería del INEM para hacerte un hombre (?) de provecho.

MEGA GOLFO

DOS HEAVYS DE PACOTILLA

Inestimable Mega Golfo (¡Dios, que nombre!): Tengo el dudoso honor de haber leído tu sección desde que comenzó a salir en esa mala copia de prensa amarilla que tenéis por revista. La idea de llevar así un "correo" me pareció original, pero el bodrio en que se ha convertido semejante buena idea y las insistencias de mi hermano Maiden han hecho que me decidiera a escribir, y aquí estoy, aporreando la máquina mientras escucho una buena balada: "You Could Be Mine".
Escucha: si quieres aprender como dejar tirada a la gente, te aconsejo que pases por la Zona Franca (Barna para más señas), donde vivimos, ya que aquí es deporte nacional. Como nunca te has atrevido a decir dónde estás (no te molestes, no me importa) no se si te coge cerca o no, pero te aconsejo venir. Aprenderás un par de cosas, y ahora que han trasladado aquí las "señoritas de compañía", tal vez encuentres a tu desaparecida madre.
Como ya he dicho antes, no me importa de dónde eres, y tampoco voy a pedirte una foto (ya tuve bastante tras ver ocho veces Hellraisser 3) y ya sé que Mega Golfo es tu auténtico nombre (si no lo es, es el único acorde con tu falta de clase). Por cierto, Iron y Maiden también son los nuestros auténticos. Tan sólo quiero saber dos cosas de ti:
1- ¿Eres punki? Lo digo por la penosa cresta que luces en los dibujos, porque si es así, te informo que tienes tanto de punki auténtico como Adolf Hitler. No hay más que ver tus comentarios para ver qué basura tienes por cerebro.
2- ¿Cuántos siglos tienes? Lo menciono porque cuanto más carroza y carcamal es el que escribe, más perdona, y cuanto más joven es, más se quema. Te aseguro que yo y mi hermano Maiden somos asquerosamente jóvenes.
Sin más ganas de desperdiciar papel, se despiden:

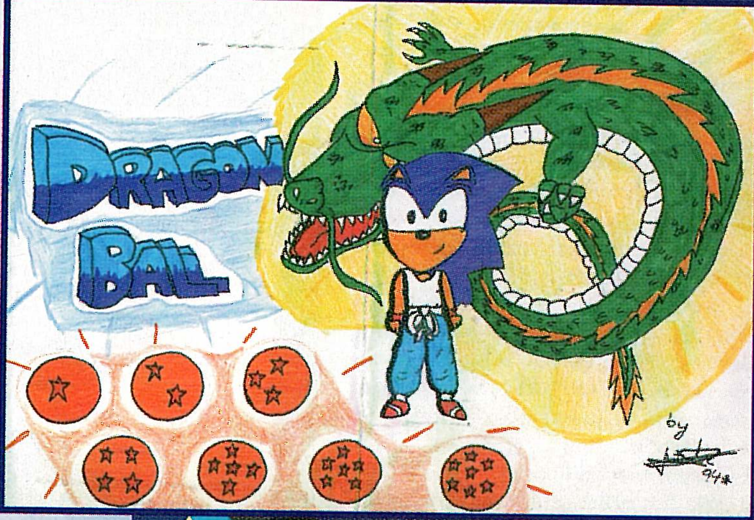
✉ *Iron y Maiden*

Golfo: No hay nada más lamentable que ver a dos macarras de baratillo intentando imitar el estilo inconfundible de la legendaria tribu heavy. Mirad, par de pringaos, se nota a la legua que sois un par de heavys de pastel, de esos que han empezado a oir a Aerosmith cuando han salido en los Cuarenta Principales, y se visten de cuero tan sólo para enojar a "Popó" y ser los más malos del Instituto. En cuanto a mi madre, es una auténtica santa (sobre todo por aguantar al cretino de su hijo) que nunca ha tenido ni la fama ni la popularidad de la que goza la vuestra. A propósito, ¿sigue vuestra madre doblando en las escenas peligrosas al orangután de las pelis de Clint Eastwood?
1- La cresta es una promesa. Me juré que hasta que no acabar con el último imbécil del planeta no me la cortaría... y os seguís reproduciendo, así que el asunto va para largo.
2- Es que la mayoría de las veces se da el hecho de que juventud y cretinez van siempre cogidas de la mano, así que cuanto más mayor eres y más palos te ha dado la vida, menos tonterías dices y evitas caer de ridículo en ridículo. Esto, como todo, está sujeto a excepciones. Habrá gente joven que sea inteligente y la mar de enrollada, y otros, como vosotros, que a pesar de la edad (seis meses de edad mental) son tan bobos como el asa de un cubo.



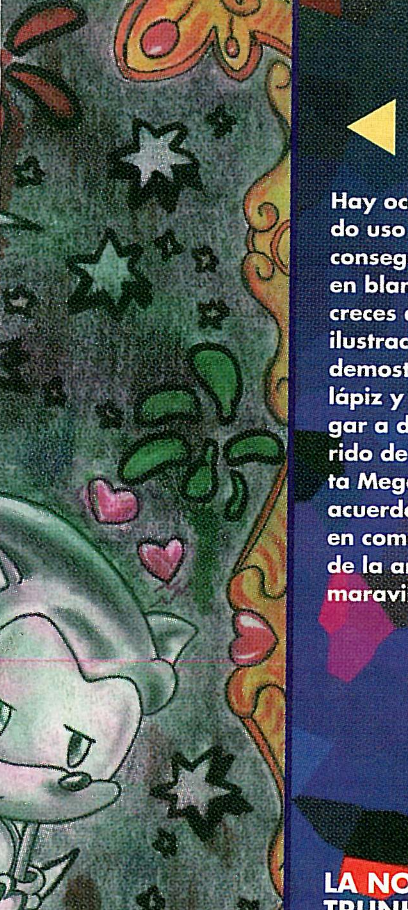
AÑORADO 'CARAVANCHEL'

Gemebundo (sic) Mega Golfo. Casi se me caen las lentillas al enterarme que eres la reencarnación frustrada de aquel residuo tóxico del DAY OF THE TENTACLE. Dicen por ahí que tu paleta de colores se parece mucho a las primeras películas en color y que tus voces sampleadas parecen que siempre estés afónico.
1- ¿Te acuerdas de que tú y yo estábamos juntos en la misma celda de la cárcel de Caravanchel (sic)?
2- ¿Por qué te has comprado el STREET FIGHTER II de *Super Nes*?
3- ¿De cuántos *Megabits* es tu copión?
4- Recuerdos de tu suegra Martínez,



LAS BOLAS DEL DRAGON

Tras acabar con el villano Robotnik, Sonic está dispuesto a ayudar al dragón Shen Ron en la búsqueda de sus bolas. Pero, ¡ay de aquel que se atreva a tocarle las bolas a un dragón!... ¡y mucho menos a robárselas! Este magnífico dibujo es obra de Antonio Camacho, de Tarragona.

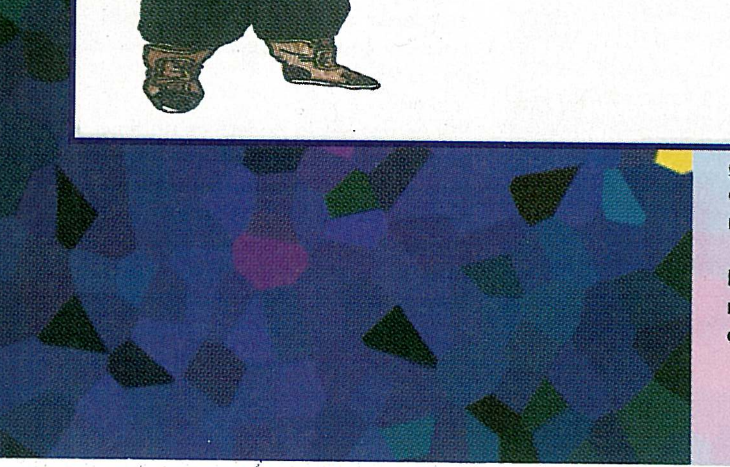


PODERIO EN BLANCO Y NEGRO

Hay ocasiones en que un acertado uso de las sombras puede conseguir que un simple dibujo en blanco y negro supere con creces a la más colorista de las ilustraciones. The Eva vuelve a demostrarnos su pericia con el lápiz y el papel en el que, sin lugar a dudas, es mi dibujo preferido de cuantos han llegado hasta Mega Sega. Si no estáis de acuerdo conmigo, fijáos tan sólo en como están hechos los ojos de la amiga de Sonic. Menuda maravilla.

LA NOCHE DE LOS TRUNKS VIVIENTES

Alvaro Calvarro nos envía desde Zamora su particular visión de los efectos que causa la luna llena sobre el inocente Trunks. Su cara comienza a mutar hasta convertirse en un individuo de rostro deforme y perversas intenciones, cuya máximo interés es proclamar a los cuatro vientos lo gran artista que es Marujita Díaz, al tiempo que recita el Cantar de los Cantares enfundado en unos enormes y patéticos calzoncillos de saldo.



sí hombre... la que se lavaba los pies con Letines.
5- ¿Por qué tienes un sentido del ridículo asombroso y miedo al qué contestar a las cartas?
6- ¿Alguna vez has tenido una conversación sensata o siempre dices chorradas?
7- ¿Te maneja la sociedad consolera o eres el único desgraciado que dice lo que quiere?

PD: Cuatro viejos que sois, y estáis en un montón de revistas.

Aliens

Golfo: Se han dicho tantas cosas de mí... que si rechacé el Novel de Física, que si abandoné a Julia Roberts porque era una pedorra, que levanto pasiones entre las hijas de mis vecinas... Sé que siempre despetaré las envidias de los seres inferiores, empeñados en copiar mi forma de vestir, de andar, de hablar, en un vano intento de emular mi grandeza. ¡Pobres mentecatos!

1- Claro que me acuerdo, hombre. Por cierto, perdona aquel incidente en las duchas. No debí dejarte a solas con *Bubba, The Big Totem*. Espero que no te doliera demasiado.
2- Porque me dio la gana, y quería gastarme el dinero en algo más que arrojarle cacahuetes a tu familia en la casa de fieras.
3- ¿Copión? ¿Que es eso? No sé, no entiendo de que me hablas... ¡Ejem!
4- Me alegro. A propósito, ¿Que tal prosigue tu relación con aquella criadora de cerdos de La Coruña?
5- La tuya la estoy contestando, ¿No?
6- Una vez tuve una y amanecí casado con una gigantesca trapecista llamada Berta La Vaca Voladora.
7- Estoy abierto a todo tipo de sobornos y chanchullos, siempre que haya una buena cifra de por medio.

PD: No sé, no te entiendo.

QUIERO A LA COMPETENCIA

Mega Golfo Encarnación Atodos Porsaco, quería hacerte una serie de preguntas que probablemente te producirán una úlcera gástrica (de lo cual me alegro).
1- ¿Por qué insultas a Mad y a Yen? Por ejemplo, Mad informó correctamente sobre Rare Ltd., pues hace 20 años crearon las fastuosas recreativas ROAD RASH y GOLDEN AXE II, REVENGE OF DEATH ADDER (esta última versionada recientemente para *Mega Drive*).
2- ¿Por qué dijo un tipo, en el Nº 34 de HOBBY CONSOLAS en la sección El Sensor, "Mola: La Hobby 33, la más completa y amena de todas", si fue la peor, la que tenía más gambazos y con las informaciones más absurdas? (Léase HOBBY CONSOLAS fue la única que estuvo en el FER).
3- Como yo no sigo la revista desde el primer número no comprendo cuál es la finalidad principal de esta sección, aparte de que te digan cosas como "te daré un Bollycao para que le hagas un agujero" o "los pelos del sobaco también abrigan".
4- Aquí te daré un donut, para que lo estires, lo llenes de chocolate y lo conviertas en un Bollycao para alimentar los pelos de tu sobaco.
5- ¿Saldrá el fabuloso, maravilloso y apasionante TERRA CRESTA para *MD*?
6- ¿Y el DROP ZONE, SPY HUNTER y WIZARDRY de *C-64* para *MD*?
7- ¿Por qué no hacéis acertijos estúpidos para reirte con las maravillosas respuestas de algunos lectores, como hacías antes?
8- ¿Eres de Navalmoral de la Mata (Cáceres)?
Y sin más, se despide tu seguidor nº 45632 y medio.

PD: Se me olvidaba algo. Me gustó el apartado de calidad/precio en el comentario del DROP ZONE de *Game Gear*. O los nombre de los golpes especiales de Blanka (Sardana Mística), Chun-Li (Fierce Punch) o Ken (Back Roll). Pero la mayor gamba que jamás haya existido fue la de los nombres de los personajes en el FATAL FURY SPECIAL (HOBBY CONSOLAS, cómo no).
Me despido, no sin deciros antes que le falta seriedad a la revista (menos mal). Adiós, diarreas nocturnas. Sigue así, Mega Golfo.

Yo (Madrid)

Golfo: Antes de nada tengo que aclarar unos cuantos conceptos. Debido a las presiones de ciertos estratos de la sociedad, y el profundo disgusto de algunos chaqueteros que me apoyaban en un principio, pero que ahora se han vuelto unas nenazas, me veo obligado a suavizar un poco mis comentarios hacia la competencia. Dicho esto vamos con tu preguntas:
1- Son un par de babosos cuyo conocimiento más avanzado sobre el mundo de las consolas se basa en la vida y hazañas del ya popular enanito Demetrio, conocido duendecillo que es el que hace que salgan las imágenes y el sonido en la pantalla de vuestro televisor.

MEGA GOLFO

2- De pollinos está el mundo lleno.
3- En un principio, la principal finalidad de conseguir Bollycaos por cualquier medio para la revista, era para revenderlos, y con ello mantener a flote la sumergida economía de los miembros de esta revista. Por suerte, el cultivo de gusanos de seda que llevamos a cabo en uno de los cajones de la mesa de Skywalker ha tenido tanto éxito que ya no nos es necesario vender bollos por las calles. Ahora nos los comemos. Por desgracia, no nos llegan demasiados debido a la incorporación en Correos de un siniestro personaje: Rupertito El Grasiento, que intercepta y elimina (por medio de la ingestión) toda fuente proteica que llega a sus manos.
4- Pues bueno, pues me alegro.
5- Cuando las chinchillas se depilen el interior de los muslos.
6- Al parecer el DROP ZONE sí lo hará, mientras que los otros dos, no. Flores.
7- He madurado, qué se le va a hacer.
8- ¿Cómo lo has acertado? No serás el hijo de la Isadora.

UNA POETA DEL INSULTO

Saludos, mutación entre cucaracha y lata de conservas venido del agujero negro que está en la 1ª estrella de Marte a la derecha. Sinceramente, la revista no está mal pero es que tu sección apesta. ¿Quién te has creído que eres? Tal vez un moco con complejo de Terminator que machaca a los pobres ilusos que pretenden dejarte sin palabras. Lo que sé por ahora de ti es suficiente, conoces a las madres de todos los chicos y chicas del planeta, y no sé si del universo. A ver cuándo te pasas por aquí, porque tú muchas palabras y luego te escondes tras la primera farola, pero hasta aquí hemos llegado.
PD: ¿Te atreverás a poner mi artículo en tu sección cobarde?

Verónica Méndez (Tenerife)

Golfo: Estoy completamente alucinado con tu extensa y ecléctica gama de insultos. ¡Qué prodigio de imaginación! Cuando todo el mundo se limita a soltar cosas como excremento de ratón ulceroso o moco reseco y tumefacto, tú me llamas "mutación entre cucaracha y lata de conservas venido del agujero negro que está en la primera estrella de Marte a la derecha". Maravilloso. Ahora bien, la próxima vez podrías incluir (además de la consabida e infantil amenaza de si me iba a atrever a publicar la carta, como si eso dependiera de mi sentido del valor) algo de interés humano para el resto de los mortales. No sé... alguna duda, algún comentario inteligente, no sólo insultándome y diciendo necedades. Para eso escribe mejor a Mr. Q-uesco. Seguro que le hace ilusión recibir alguna carta de vez en cuando, y como no preguntas absolutamente nada, no corre el riesgo de hacer el ridículo.

INOCENTE CRIATURA

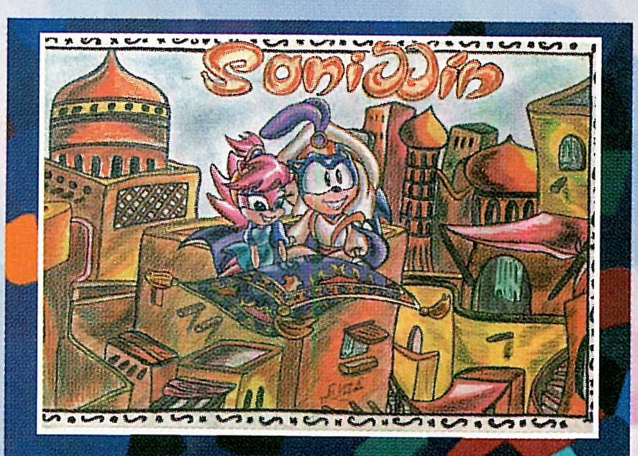
Nauseabundo Megagolfo. Jamás he encontrado a alguien tan chulo y estúpido como tú. No entiendo siquiera cómo te mando esta carta, porque con eso lo único que consigo es que te ganes el dinero suficiente para poder comerte el bocata de garbanzos con el que te alimentas durante todo el mes. Ahí van unas preguntas:
1- ¿Cómo conseguiste el trabajo? ¿Acaso hiciste un strip-tease a los de la redacción?
2- Si es así, ¿sobrevivieron a tu desnudo o se murieron de la risa?
3- ¿Has intentado suicidarte por tu nombre hortera y pachanguero?
4- Todas tus supuestas novias, ¿cuántas veces han intentado huir?
5- A esas novias, ¿las sacas de un asilo o del zoo?
6- No entiendo cómo un ser humano puede ser tan tonto. ¿Hicieron contigo un experimento radiactivo?

Nada más. Por último me despido comentando que vuestra revista es un timo. Apenas ponéis nada de la *Master System II*, la mitad de las páginas están sin recortar, y con el calor la tinta se derrite. Parece una babosa con forma de revista (la verdad es que me recuerda mucho a ti, Mega Golfo). Adiós, iguana sarnosa, te deseo mis peores pensamientos.

J. M

Golfo: Si no has encontrado a nadie tan chulo ni tan estúpido como yo es que no has recorrido nada de mundo, hijo mío. Te puedo asegurar que en este planeta, tan grande y tan azul, hay legiones de estúpidos. Y de chulos no te voy a hablar...
1- Les enseñé una foto de tu madre en la bañera y les dije que necesitaba el dinero para proteger a las ballenas de la caza indiscriminada a la que son sometidas en el mar del Norte. Esa visión tan horrible me bastó para conseguir el trabajo.
2- En todo caso, se quedarían anonadados de mi temible potencial físico. Si no me crees, preséntame a tu novia y verá lo que es bueno.
3- No, pero estuve a punto de hacerme socio del club de fans de Leticia Sabater. (casi nada).
4- Ninguna. Mi hermano les cortaba el paso.
5- Son todas las que te abandonan al comprobar la clase de memo integral que estás hecho.
6- ¿Como lo has sabido? Desde aquel momento se me conoce en toda la galaxia como Zuppoman, el héroe de los 90.

PD: Lo de que la revista es un timo es una opinión personal que respetamos de sumo grado, pero ¿qué demonios es eso de que la mitad de la revista está sin recortar? Esto es una revista de videojuegos y no uno de esos recortables de muñequitas.



SONIDDIN, EL MAGNIFICO

Una vez más, desde Barcelona, The Eva nos alegra la vista con esta impresionante estampa de Sonic y otra de sus incontables amigas (este tío es una auténtica máquina), a lomos de su última alfombra turbo-diesel. ¡Qué bonito es viajar! Sobre todo si el resto de los mortales nos dejamos los callos en el asfalto en busca de nuestra pescadilla de todos los días. Eso los que podemos, claro, porque los miembros de Súper Juegos sólo pueden ingerir de vez en cuando algún humilde bocata de chicharrones a la campuzana.

¡UNA DE GAMBAS!

ESPECIAL MR. Q-ESCO EDITION

Hay cosas extremadamente impresentables, y nuestro 'competidor', Mr. Q-esco, es una clara muestra de ello. ¿Cómo puede un director competente dejar que este 'roboz' multiusos siga desprestigiando a la publicación de la manera que lo hace? ¿Como puede alguien tener la vergüenza de prestar sus inválidos conocimientos a los lectores si su ignorancia es digna del peor de los primates? Señor Amalio, por el bien de la salud mental de sus lectores, le pedimos que prescinda del inútil que escribe estas páginas, que no escatima medios en tomar el pelo a todo aquél lector que ose pedirles auxilio y que no duda en escribir lo que CREE y no lo que verdaderamente ES.

¡¡¡Es insultante!!!

POR SUS HECHOS (Y DICHOS) LE CONOCEREIS

TODO SEGA
Número 17.
Pág. 56-59.
Mr. Q

Como son muy extensas las sandeces vertidas por Mr. Q-esco, vamos a mostraros las afirmaciones resumidas, y no los fragmentos completos como acostumbramos a hacer.

Mr. Q-esco: *La Game Gear es una consola de ocho bits porque su procesador principal, así como el diseño de lo que rodea a éste y la placa con los circuitos integrados lo son.*

Golfo: Vamos a ver, inútil de metal, ¿no sabías que lo de los 8,16 ó 32 bits no son una cuestión de diseño ni de circuitos u otras gaitas, sino un tema puramente del procesador, de la CPU? Una máquina es de 8 bits porque su procesador central es capaz de procesar, en cada ciclo de reloj, un bite, es decir, ocho bits, Ignorante redomado.

Mr. Q-esco: *Sega no va a sacar una consola de 64 bits porque no sería posible mantener la compatibilidad con los 16 bits de nuestra Mega Drive.*

Golfo: ¿Y a ti quién te ha dicho que una consola de 64 bits no puede emular una Mega Drive? ¿Acaso no has visto los emuladores que existen para PC (máquinas, algunas de ellas, de 32 bits) que emulan a los Spectrum o Commodore 64, ambos sistemas de ocho bits? ¡Qué tendrá que ver el número de bits! ¿No será que la respuesta la soñaste en una de estas borracheras de aceite a granel que te pillas de vez en cuando?

Mr. Q-esco: *Neo Geo es una consola de 16 bits.*

Golfo: Más afirmaciones graciosas del peculiar amigo de las lombrices. Neo Geo es una consola de 24 bits y punto. A ver si preguntamos más a los compañeros que seguro saben más que tú.

Mr. Q-esco: *POPULOUS y POPULOUS II son 'simuladores de dios'.*

Golfo: Resulta que todo el mundo denomina a estos juegos como de Estrategia (PowerMonger, Centurion...) y el iluminado este no duda en hacer el ridículo amenizándonos con los *tecnicismos del chatarrero*. Por cierto, conozco un juego, de nombre **MR. QUEST**, que pertenece al género de los 'simuladores de inútil'.

Mr. Q-esco: Es mejor comprar los juegos cuando ya llevan unos cuantos meses en el mercado porque son más baratos.

Golfo: Señores de Sega, ¿han visto qué sutileza a la hora de arengar a la masa compradora para que adquieran sus juegos meses después a un precio reducido? Con consejeros como este, a la industria del videojuego le queda poco de vida.

Mr. Q-esco: *SUPER STREET FIGHTER II no podría ser versionado en Mega CD porque las figuras serían demasiado grandes y no habría forma de que se movieran con soltura.*

Golfo: ¡El 'roboz' todavía cree que los sprites (los sprites, Mr. Q-esco, son los muñequitos que aparecen en pantalla) se deben mover con los hilillos de la abuela Tecla! Lo único que se mueve con lentitud son tus ideas en tu hueca cabeza de chapa y serrín.

Mr. Q-esco: *El MD 32X utilizará el procesador de la Mega Drive como coprocesador matemático.*

Golfo: El problema no es de voluntad. El chico que se dedica a contestar estas imbecilidades, por mucho que coma bacalao no tendrá ni la más remota idea de lo que dice (y me consta que su inmediato superior es un chaval competente que entiende de ordenadores). Ahora resulta que un coprocesador matemático (cuya función es acelerar las operaciones del procesador central) puede ser más lento que el procesador principal al que teóricamente ayuda... ¡Humm!, que atrevida es la ignorancia.

Mr. Q-esco: *Uno de los procesadores Hitachi del MD 32X actuará como memoria de apoyo.*

Golfo: Otra respuesta típica del troncha-lámparas verdoso. ¿Desde cuándo un chip diseñado para ser un procesador de datos (busca la diferencia entre procesar y almacenar) puede actuar de memoria? ¿No sabías que el pad de tu consola puedes utilizarlo de llave inglesa para arreglar el coche de tu novia? Lo que os decía, insultantemente inútil.

ESTILO MR. Q-ESCO

TODO SEGA
Número 18.
Pág. 73.
Mr. Q

P. ¿Qué formato es más rápido en el sistema MD+MCD+MD32X: el CD o el cartucho?

R. *El cartucho, es memoria RAM física y se carga de forma instantánea. El CD es soporte lógico y necesita mucho más tiempo para cargar la información.*

Golfo: La esencia de la respuesta está bien. Se ciñe a la pregunta y se faja con habilidad de la potente ignorancia que el lector demuestra, pero hay un detalle que denota que el estilo Mr. Q-esco se ha puesto a funcionar. ¿Sabéis qué es?. Muy sencillo. El problema de la respuesta está en lo de "...es memoria RAM...". Es decir, el detalle técnico y no el empírico (con una simple partida se demuestra que el CD es más lento que el cartucho).
Querido amigo, sabría usted decirme por qué será que a los cartuchos en estado virgen que recibimos de las compañías se les conoce por el nombre de EPROM (Erasable and Programmable ROM)?
RAM (Random Access Memory) y ROM (Read Only Memory) no son lo mismo. Mientras la primera es una memoria en la que el usuario puede almacenar (escribir) y recuperar (leer) datos, en la segunda sólo podemos leerlos.
Es el problema de dejar a un tipo (cualquiera) escribir indiscriminadamente una serie de datos que desconoce y que (aún más grave) no se molesta en preguntar si está o no en lo cierto.
Ahora ya le conocéis.



MEGA DRIVE
SEGA - 1990/1991

CASTLE OF ILLUSION: STARRING MICKEY MOUSE

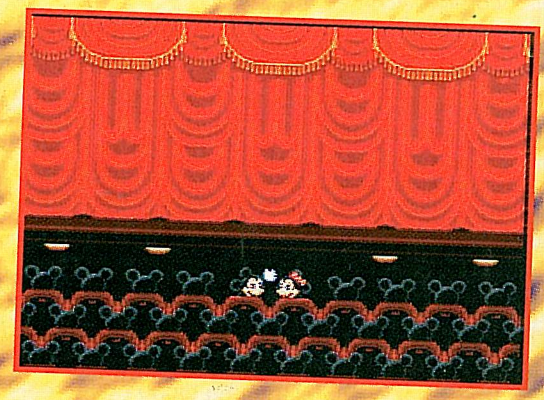
Por una vez, y sin que sirva de precedente, nos vamos a permitir el lujo de dejar a un lado aquellos cartuchos incomprendidos y olvidados, y nos vamos a ocupar de un auténtico clásico para ***Mega Drive***. Un cartucho que no necesita presentación y que, al contrario que otros títulos aparecidos en esta sección como OUT RUN, siempre ha gozado de las más altas puntuaciones en todas las publicaciones del sector. Nos referimos a **CASTLE OF ILLUSION**. Teniendo como absoluto protagonista al célebre Mickey Mouse, **CASTLE OF ILLUSION** va más allá de la simple licencia **Disney**, para convertirse en uno de los cinco mejores de títulos para ***Mega Drive*** que el dinero puede comprar. A estas alturas pueda que esto suene a exageración, pero es justo reconocer que este cartucho causó toda una revolución entre los usuarios de ***Mega Drive*** de la época, huérfanos todavía del primer SONIC y acostumbrados a títulos que, a pesar de su indiscutible calidad, no podían llegar ni por asomo a las cualidades técnicas de este juegazo. Resultaba impresionante ver los cuatro scrolles de parallax en la fase del mar de leche, observar el colorido de la fase del País de los Juguetes o escuchar las excelentes melodías que adornaban todas las fases. Es más, el repiqueteo de tambores de la segunda fase todavía no ha logrado ser superado hasta la fecha, ni en calidad ni en contundencia, por mucha memoria extra y mucha tontería que tengan los cartuchos actuales. Todas estas virtudes técnicas no son de extrañar si tenemos en cuenta que en la programación de CASTLE OF ILLUSION intervinieron algunos de los mejores profesionales de **Sega**, como Momonga Momo, autor del ALTERED BEAST y las tres partes de STREETS OF RAGE.

Pero por encima de todo, si en algo ha logrado sobrevivir al paso del tiempo **CASTLE OF ILLUSION** es, sin duda, en su alto nivel de jugabilidad. El control del salto es de lo más preciso y suave que podréis encontrar en un arcade de plataformas actual, además de tener un nivel de dificultad perfectamente medido y cinco largas fases, destacando sobre todo el nivel de la biblioteca y el de las ruinas.

Aunque es bastante difícil de encontrar a estas alturas, como otros grandes clásicos de ***Mega Drive***, merece la pena patearse alguna oscura tienda de videojuegos en busca de esta pequeña obra maestra, para poder disfrutar de un título tan legendario como indispensable en vuestra videojuegoteca.







MIZRABEL LA MALDITA







El enfrentamiento definitivo con Mizrabel nos mostrará las causas de su diabólico comportamiento: está poseída por otra bruja, mucha más atractiva y deseable que ella misma, pero poseedora de una mala milk (mala leche, en el idioma de Cervantes) realmente encomiable.



LAS FASES

EL BOSQUE

La aventura comienza en un bosque maldito poblado por las almas de mil bandoleros, setas bailarinas (extraídas de la célebre película Fantasía de Walt Disney) y un árbol con muy malas pulgas. El agua ha invadido las ruinas de una antigua aldea de la célebra tribu Nascakodos. Decenas de laberintos submarinos, cataratas intermitentes y una legión de murciélagos te impedirán el acceso al tenebroso tótem de Lagartopeleón.



Esta fase puede resultarte bonita, colorista, entrañable... y aterradora. Los soldaditos de plomo han iniciado una revolución que puede traer consecuencias imprevisibles, y se han hecho acompañar de un diminuto comando de aviación y unos cuantos payasos amantes del monociclo y de la aventura sin límites. Prepárate para darle la vuelta a la pantalla y sentir en tus propias carnes la ausencia de gravedad.

































LAS FASES

LAS RUINAS

El agua ha invadido las ruinas de una antigua aldea de la célebre tribu Ñascakodos. Decenas de laberintos submarinos, cataratas intermitentes y una legión de murciélagos te impedirán el acceso al tenebroso tótem de Lagartopeléon. Tu pericia, tu intuición y tus buenas artes a los mandos del pad de control te servirán para evitar todos los peligros que te acechan en esta aventura.

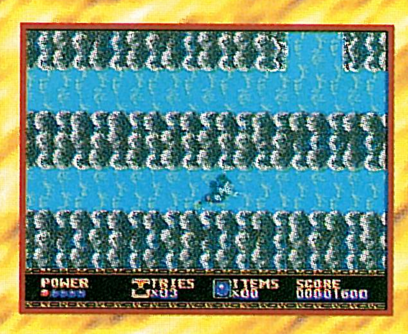
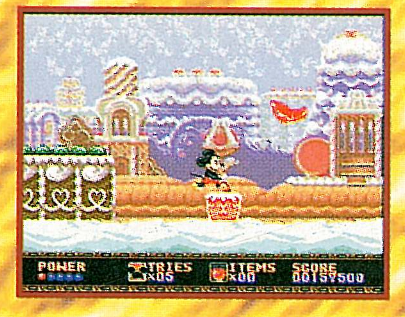
LA BIBLIOTECA

Siguiendo el ritmo del charlestón deberás sortear todo tipo de obstáculos en la biblioteca gigante. Todo tiene un tamaño desmesurado: gusanos de tamaño familiar, letras en plena fase de desmelene y un cuñado del Dragon Elliot oculto en una botella de leche. Por último, salta a la taza de té y prepárate a sortear a los temibles terrones de azúcar mutantes.



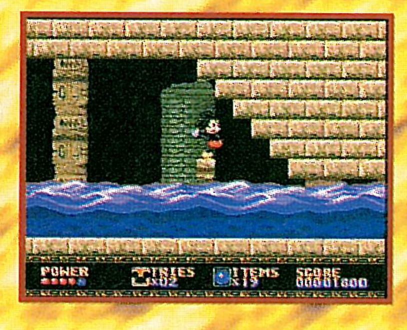


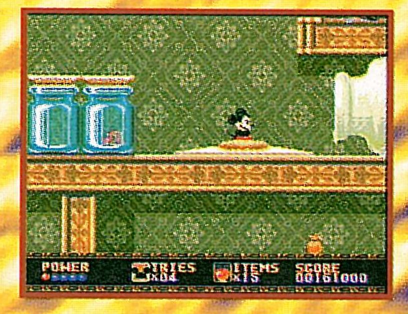










EL CASTILLO DE LA BRUJA

El encuentro final con Mizrabel, y por tanto el final de nuestra aventura, cada vez está más cerca. Debido a un problema de fontanería, la bruja tiene ciertos problemas de humedad en los sótanos del castillo. Con una buena dosis de buceo podrás acceder a la torre del reloj, donde además de los péndulos y el engranaje de la máquina te espera el relojero suizo.



















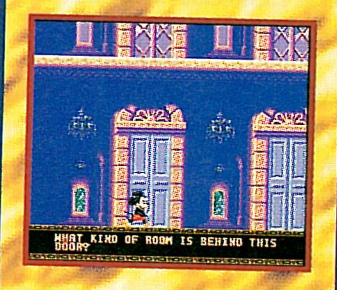
Además del juego normal, **CASTLE OF ILLUSION** incluye un modo de práctica para que los menos hábiles a la hora de manejar el pad puedan entrenarse con algunas de las fases, incluyendo además un nuevo final, aunque bastante más soso que el de la versión normal.

A ENTRENARSE TOCAN









CASTLE OF ILLUSION: STARRING MICKEY MOUSE

AÑO DE APARICION:

1990/1991

COMPAÑIA:

SEGA

OTRAS VERSIONES:

MASTER SYSTEM, GAME GEAR

PUNTUACION:

93

COMENTARIO:

Un título emblemático para Mega Drive. En algunos aspectos, aún no ha sido superado por otros juegos.

ENVIAD VUESTRAS CARTAS CON LAS DUDAS QUE TENGAIS

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P+R

¿? DESAPARECIDO EN COMBATE

Hola, tengo una ***Mega Drive*** y un ***Mega CD***, y os mando estas preguntas para ver si las podéis responder :

1- ¿Qué juego de rol es mejor: **LANDSTALKER** o **SHINING FORCE**? ¿Saldrá algún *RPG* en español?

2- ¿Qué tal está **MICROMACHINES 2**? Dime un juego de coches bueno que no sea **VR**.

3- ¿Qué opinas del juego **SNAKE RATTLE AND ROLL**?

4- ¿Qué ha sido de juegos como **SPLATTER HOUSE 3, GOLDEN AXE 3, BALLJACKS Y DINOSAURS FOR HIRE**, que hace meses que salieron en vuestra revista y aún no están en la calle. ¿Le ocurrirá lo mismo a **DRAGON'S LAIR**?

5- ¿Es cierto que el adaptador para 4 de **Sega**, no funciona con los juegos de **EA**, y el de **EA** funciona con todos?

6- ¿Saldrán juegos como **ARKANOID, BOMBJACK, MEGA SWIV** y **PROBOTECTOR** para ***MD***? ¿Y qué me decís del **SSFII** y **GHOULS AND GHOST** para ***Mega CD***?

7- Segun Yen, la ***Neo Geo*** es de 16 bits. ¿Es verdad eso?.

MIGUEL A. PALACIOS (MADRID)

1-Te recomiendo especialmente **LANDSTALKER**, ya que de momento es de lo mejorcito que hay para ***Mega Drive***. **SHINING FORCE** está bastante bien, aunque es un juego sólo de *batallitas* y tiene muy poco de *RPG*. A partir del mes de noviembre empezaran a salir *RPG* en castellano (**SOLEIL**, **RELAYER** y **STORY OF THOR**). Por cierto, a partir de este mes os podéis dirigir a nuestra sección Rol para este tipo de consultas.

2- **MICROMACHINES 2** supera con creces a la primera parte, con 16 coches distintos, cuatro jugadores simultáneos y escenarios interactivos. Te recomiendo encarecidamente que te hagas, si es que aún lo encuentras en algún comercio del ramo, con el genial **OUT RUN**.

3- Este juego es una conversión de un cartucho de ***NES***, creado por **Rare** (ex-Ultimate), está vagamente inspirado en el famoso **SNAKES AND BEES**, que salió para *Spectrum*, pero es, sobre todo, un cartucho divertido y muy jugable.

4- Muchas veces, las compañías anuncian lanzamientos que se retrasan o desaparecen del mapa. Unas veces es por azares del destino y otras porque hasta que no lo ven no se dan cuenta de lo malo que es. Por ejemplo, **BALL JACKS**.

5- El adaptador de **Sega** no funciona con los juegos de **EA**, pero tampoco el de **EA** funciona con los de **Sega**, aunque esta última tiene planeado sacar en unos meses un adaptador que funcione con todos los juegos.

6- No. No. Sí. Sí. No. No.

7- Veo que has cazado a Yen haciendo de las suyas, ya que aunque el procesador central de la consola es de 16 bits, el resto (gráficos, sonido, etc.) son de 24.

¿? RASTAN BODRIO

Tengo una *Mega Drive* y me encantan los juegos clásicos y me gustaría que me resolvieras las siguientes dudas:

1- ¿Qué tal están **DOUBLE DRAGON** y **RASTAN SAGA 2**?

2- ¿Existe la primera parte de **RASTAN** para ***Mega Drive***?

3- ¿Podrías recomendarme cuatro conversiones de recreativa?

4- ¿Saldrán conversiones de máquina para ***Mega 32X***?

NICOLAS ARIZA (GRANADA)

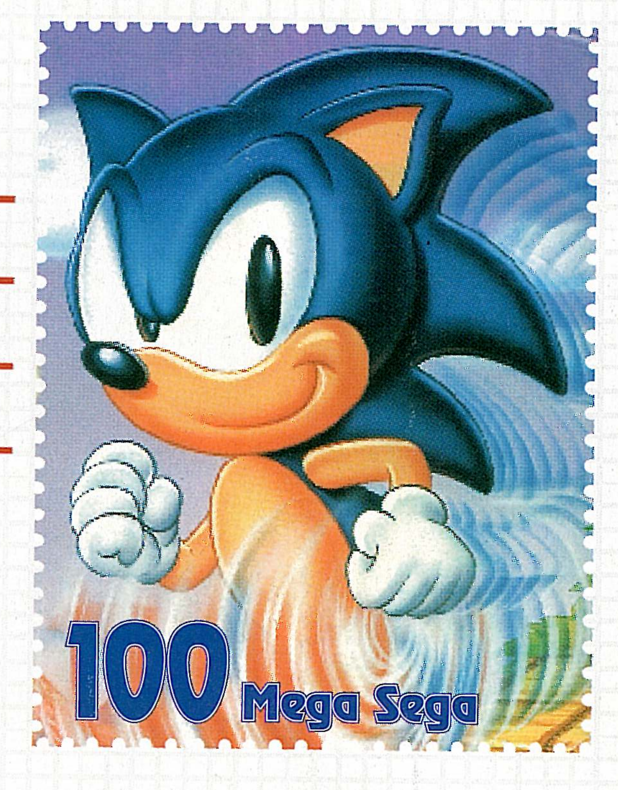
1- **DOUBLE DRAGON** es una conversión idéntica a la máquina recreativa, en la que sólo falla su jugabilidad. **RASTAN SAGA 2** es el mayor bodrio de la historia de las consolas, con unos gráficos y una animación propias de una trucha cantando sevillanas a la luz de la luna en el barrio del Poble Nou.

2- Gracias a Dios no, aunque la versión para ***Master System*** está bastante bien.

3- **MORTAL KOMBAT, NBA JAM, STRIDER, OUT RUN.**

4- Si, las primeras serán **VIRTUA RACING DELUXE** y **VIRTUA STAR WARS.**

P+R MEGA SEGA
O´DONNELL, 12
28009 MADRID



¿? EL POTE COMPATIBLE

Os voy a plantear unas cuestiones que castigan mi torturada mente. Estoy seguro de que sólo vosotros podréis sacarme de la duda.
1- ¿En qué entorno y lenguaje se programan los juegos para consola?
2- ¿ Por qué razón los juegos de consola son mejores técnicamente que los de *PC* ?
3- ¿Os influyen de alguna manera las compañías para que habléis bien de sus juegos? ¿Sois totalmente independientes?
4- Los cartuchos de ***Neo Geo*** cuestan una pasta, porque tienen muchos megas. Al ser también de 32 bits el ***Mega 32X***, ¿van a costar caros sus cartuchos?
5- ¿Tiene el ***32X*** virtudes técnicas suficientes como para que su **VIRTUA RACING** sea el de la recreativa?

ALEX FARREL (CADIZ)

1- Los juegos normalmente se programan en *Assembler*. Para ello se utiliza un macroensamblador manejado desde un ***PC*** y conectado a la consola por un interfaz llamado *PDS*.
2- Porque las consolas, a pesar de ser mas lentas, tienen una serie de chips especiales para el control de gráficos, sonido, scrolls, etcétera, mientras que el ***PC*** tiene que cargar todo esto a su procesador central, y ya se sabe que la burra no da para tanto.
3- Querido pollino con orejas, tu pregunta me deja patidifuso. ¿Te has fijado alguna vez o has leído atentamente los comentarios y las reviews que publicamos en nuestra/vuestra revista? Yo creo que no, porque si no fuéramos independientes, sinceros e insobornables, ¿tú crees que las compañías, o quien fuese de este mudillo, nos dejarían poner a parir a "ciertos juegos"?
4- En principio, ***Neo Geo*** es un sistema de 24 bits, y el máximo de megas que tendrá de momento ***Mega 32X*** es de 40 por lo que los precios (teóricamente) serán los de los juegos desarrollados para ***Mega Drive***.
5- El ***Mega 32X*** está formado (teóricamente) por la misma placa que **VIRTUA RACING**, es decir por el modelo 2 de las placas de **Sega**, (**DAYTONA USA** lleva el modelo 3).



¿? PELICULAS QUE NO FUNCIONAN

Tengo una consola ***Mega Drive***, y la mitad de las películas no me funcionan. En las tiendas en donde las compré no saben darme respuesta y os escribo a vosotros para ver si me podéis ayudar.
PD: Os adjunto una hoja con los datos de la consola.

GONZALO VELEZ (VIZCAYA)

En primer lugar, pequeño salvaje, deduzco por tu carta que a eso a lo que llamas "películas" son en realidad cartuchos o videojuegos (a ver si aprendemos). Supongo que si estás intentando introducir la última versión en vídeo de SUPERDETECTIVE EN HOLLYWOOD, CASABLANCA o LAS AVENTURAS DE PIN Y PON EN UNA VISITA EN PLENO VERANO A LA ESTEPA CASTELLANA PARA COMERSE UN PLATO DE JUDIAS CON CHORIZO DE CANTIMPALOS en tu consola posiblemente no entren por la ranura (depende de tu salvajismo incontrolado).
En segundo lugar, leyendo las características de tu consola me doy cuenta que ésta es de importación, por lo que, seguramente, no te funcionarán un 97 % de los juegos distribuidos en España. Mi consejo es que intentes localizar un adaptador universal llamado **Megakey** para solucionar esos problemas de incompatibilidad.

CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK





HACE un par de meses, Némesis y J. L. Skywalker, me encargaron la realización de una sección de Juegos De Rol para consola. Yo, la verdad, ya había jugado a muchos, pero no sabía exactamente lo que eran, así que me dirigí a la biblioteca más cercana y me dediqué a curiosear entre la sestanterías polvorientas. Y así fue, después de buscar, apareció a mi lado.

Después de mirarlo largos minutos lo comprendí. Sin saber cómo, el Grimoire del Mago Namloc estaba ante mí. Fue entonces ,cuando hojeando sus enmohecidas paginas, una idea asaltó mi cabeza: la mejor manera de que una sección de Rol fuera llevada por verdaderos especialistas, era que escribieran en ella personajes de rol de carne y hueso.

La idea era descabellada, pero gracias al libro de conjuros de Namloc, y a una pócima de que transformaba cualquier foto en realidad, lo iba a conseguir.

Llegó la noche, y ya tenía todos los ingredientes listos y el conjuro en mis manos. El conjuro rezaba lo siguiente: "En una noche de plenilunio, mezclar una sopa de verduras con las armas que utilice un animal extraño y añadir la pertenencia de un ser de otro mundo, al tiempo que se citan las palabras: Otxet Ed Adarrohc Ayav".

El animal más extraño que encontré fue Némesis, y su arma mortal es el bolígrafo; el ser de otro Mundo estaba claro que era J. L Skywalker, al que le robé un CD con la banda sonora de Star Wars.

Aún me quedaba la duda de a qué personajes iba a resucitar para realizar este esfuerzo. Después de hojear mis libros un rato los decidí.

La sección debía tener tres mini-secciones. La primera era la parte de las reviews de los juegos. Para esta, mi elección era Tarod, un personaje que desde joven tenía poderes mágicos, y que al llegar a la mayoría de edad, descubrió que era uno de los Siete Señores del Caos, concretamente el Señor del Tiempo. Eesta facultad suya nos serviría para retroceder en el tiempo y así revisar la historia de los RPG.

La segunda sección ,de nombre Pócimas y Conjuros, necesitaba de los servicios de una hechicera. La escogida fue Cyllan, fiel compañera de Tarod, cuyas aptitudes para la magia no eran nada corrientes.

Por último, para la tercera sección fue requerida la presencia de un gran guerrero, Goldwind, caballero legendario por sus hazañas allá en tierras de Babilonia. Este apartado se llamaría As De Espadas.

Con estos tres personajes la sección está completa. Ellos se harán cargo de ella de aquí a la Eternidad, y yo me podré ir de vacaciones a La Almunia De Doña Godina.



Hola, me llamo Tarod, el Señor del Tiempo. He sido invocado para trasladaros a otras épocas y enseñaros todos los juegos de Rol para consolas Sega realizados hasta la fecha. Este mes viajaremos hasta 1989 y nos encontraremos con dos juegos para Master System: SPELLCASTER y ULTIMA 4.

CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK



Desde Sega Japón nos llega este precursor de los Rol Playing Games (RPG o juegos de rol, en castellano) con grandes dosis de acción, en el jugador tiene que encarnar el papel de Ken, un espadachín japones, que esta a punto de enfrentarse a la prueba final antes de convertirse en SPELLCASTER. Lo que no sabe este luchador es que le va a tocar salvar al mundo entero.

En este juego existen una gran variedad de acciones que se pueden realizar. En ciertos momentos podremos hablar con los personajes, coger objetos, dárselos a alguien e incluso usarlos. Además, podemos inspeccionar el terreno y todos los objetos que en él encontremos. Podremos utilizar distintas armas y objetos mágicos, además de contar con ocho hechizos mágicos distintos. SPELLCASTER es, en suma, un juego muy completo y variado con el que nos podemos pasar horas y horas de diversión y disfrute.

SPELLCASTER







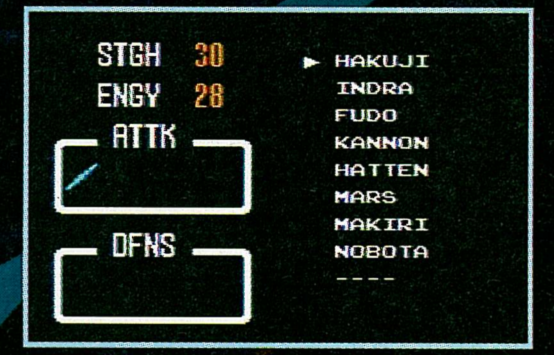












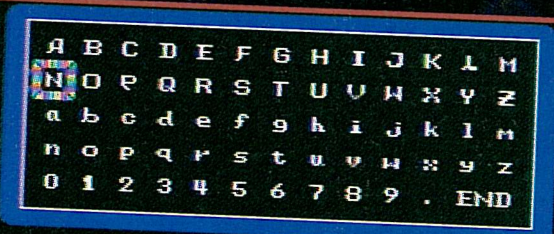
CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK

Ultima 4

Basado en un juego de rol legendario para PC y convertido por Sega América a Master System, obra del misterioso Lord British y que ya va por su octava parte, entramos de lleno en la cuarta parte de esta saga de proporciones épicas. Lord British, rey de Britannia, quiere borrar a su pueblo el terrible recuerdo de los tres reyes anteriores que ejercieron de manera cruel su poder. Para ello deberá encontrar a El Avatar, nombre que se le da a la persona que tenga las llamadas Ocho Virtudes: Honor, Valor, Sacrificio, Honestidad, Compasión, Justicia, Espiritualidad y Humildad.

Si piensas que eres el hombre que Lord British está buscando, esta es tu oportunidad. Esta es una genial aventura en la que podremos hacer absolutamente de todo. Por si todas estas características te parecían poca cosa, todos los personajes del juego tienen historia propia y puedes hablar con todos. Los graficos de **ULTIMA VII** son extremadamente sencillos, excepto la intro, que resulta increíble. Este juegazo ha nacido para que todos los amantes de los RPG disfruten meses y meses sin despegarse de la pantalla.

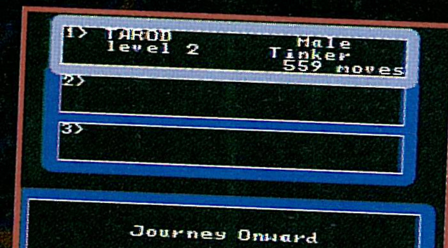




By what name shalt thou be known in this world and time?

CYLLANO





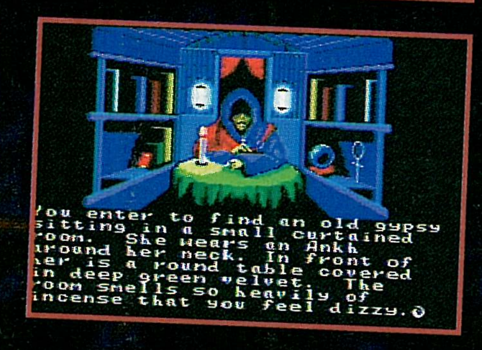
It is difficult to look at the blueness. Light seems to bend and distort around it, while the sound waves become so intense, they appear to become visible.

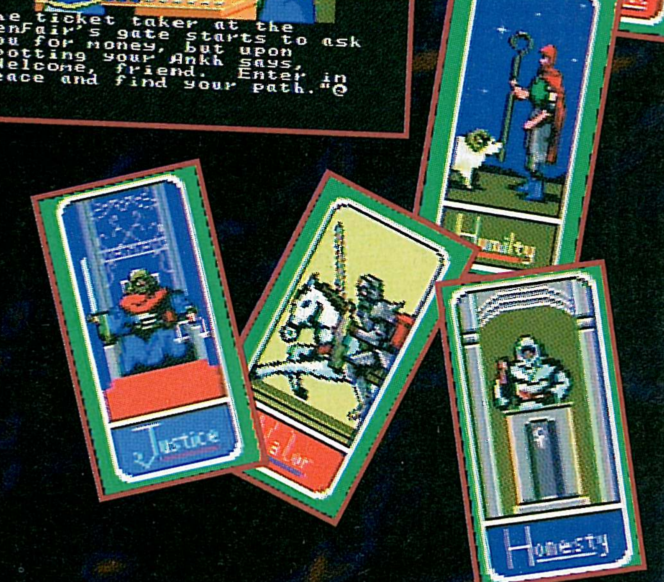












Compassion

Honor

















As de espadas

La experiencia me ha demostrado, que unos buenos consejos nunca están de más antes de una gran batalla. Por eso yo, Goldwind III, caballero entre los caballeros, me comprometo a contarte todos los secretos de mis aventuras. He aquí las cuatro reglas de oro que siempre hay que tener en cuenta para que te sea mas sencillo llevar a cabo tus heróicas gestas.

- **SALVA TUS PARTIDAS**. Puede parecer una tontería, pero es absolutamente necesario que lo hagas en este tipo de juegos, ya que son muy largos y más difíciles que sacar la espada Excalibur de su roca.
- **PREPARATE PARA CUALQUIER EVENTUALIDAD**. Nunca deseches un objeto de una tienda que pueda parecerte inútil, ya que puedes llegar a necesitarlo en cualquier momento.
- **DIBUJA MAPAS Y TOMA NOTAS**. Nadie suele perderse en un laberinto, si lleva un mapa de él.
- **LEE EL MANUAL**. La mayoria de los jóvenes guerreros suelen precipitarse a las misiones mas peligrosas sin saber nada de nada, por eso mas vale que estes informado de todos los detalles de tu misión

Conjuros y pocimas

Hola, valiente mozalbete que lees esta sección. Me llamo Cyllan, soy hechicera, y estos dispuesta a resolver todas vuestras dudas sobre estos extraños y semidiabólicos artilugios llamados cartuchos de RPG.

Soy un valeroso caballero que está harto de que le maten los enemigos en PHANTASY STAR II, ya que cuando estoy muy mal de energía no puedo huir. ¿Hay alguna solución?

El Guerrero de la Oscuridad

Cyllan: He aquí un conjuro para que no tengas que luchar con los enemigos en este juego: Pulsa B y C , y sin soltarlos, marca la dirección en la que quieras moverte. Después dirígete hacia esa dirección,. Siguiendo esta mecánica nunca te enfrentarás a ningún enemigo.

ESTO ES TODO POR ESTE MES. NO OLVIDEIS MANDAR VUESTROS PERGAMINOS CON DUDAS INSOLUBLES A: MEGA SEGA , O'Donnell 12. 28009 Madrid Poned en el sobre el nombre de esta sección y el apartado al que va dirigida



Antes de iniciar mi estúpido discursito de todos los meses, me gustaría compartir con todos vosotros mi felicidad por haber conseguido entrar en el libro Guiness de los récords por tener la sección que menos cartas ha recibido en toda la historia de la prensa informática. Es algo que nunca podría haber conseguido de no ser por vuestro pasotismo y absoluta indiferencia. Gracias, amigos. Espero no encontrarme con alguno de vosotros ahogándose en la playa... porque no sólo no le quitaré el pie de encima, sino que además venderé entradas para que tíos y tías llenas de bronceador hasta las orejas presencien el espectáculo. Por lo demás, hasta el mes que viene, en el que intentaré seguir la línea de las secciones de trucos de otras revistas (como incluir trucos falsos, viejos, repetidos, inventados). A ver si tenemos más éxito.

STREETS OF RAGE 3

MEGA DRIVE

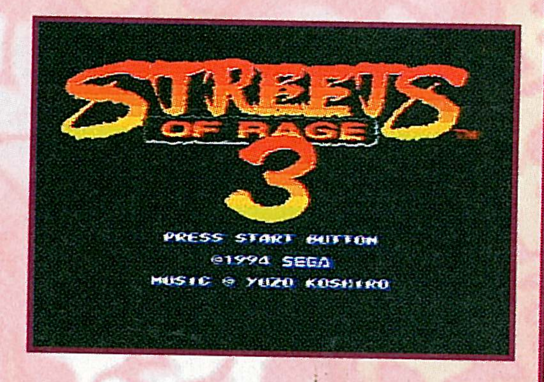
Empezar con nueve vidas, elegir a Roo y luchar con los mismos personajes

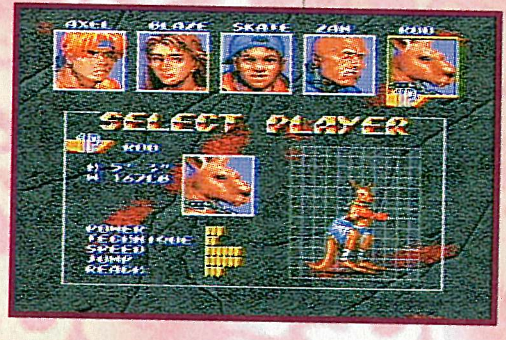
Además de poder elegir fase y jugar con los enemigos, STREETS OF RAGE 3 todavía sigue ocultando un gran número de trucos y opciones secretas. Estas son algunas de ellas:

■ Comenzar el juego con nueve vidas: Dirígete a la pantalla de opciones e ilumina la opción de número de vidas. Con cifra iluminada, pulsa en el segundo pad ARRIBA, A, B y C simultáneamente. Ahora coge el primer pad y aprieta la DERECHA hasta llegar a la cifra de nueve vidas.

■ Jugar con Roo, el canguro: Con este truco podrás elegir desde un principio a Roo, sin necesidad de esperar al enfrentamiento con su domador. En la pantalla del título pulsa ARRIBA y B al mismo tiempo, y sin soltarlos dale a START. Misión cumplida, el canguro ya es tuyo.

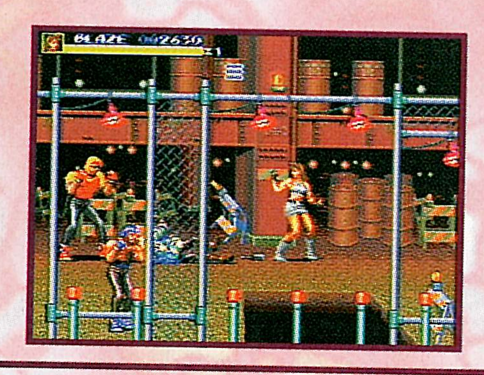
■ Jugar con los mismos personajes: Siguiendo el más puro estilo Champion Edition, tú y el segundo jugador podréis elegir al mismo personaje. Para ello, pulsa START en la pantalla del título y en el menú de selección (ese donde eliges uno o dos jugadores, ir a las opciones y el modo Battle), ilumina la opción "2 Players", todo ello con el mando del segundo jugador. Ahora pulsa ABAJO y C simultáneamente, y oirás un sonido de aprobación que significa que el truco ha sido ejecutado correctamente. Ahora podréis luchar los dos con Axel, o con Blaze, o Skate...

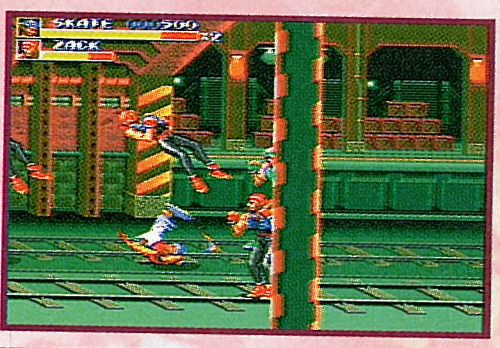








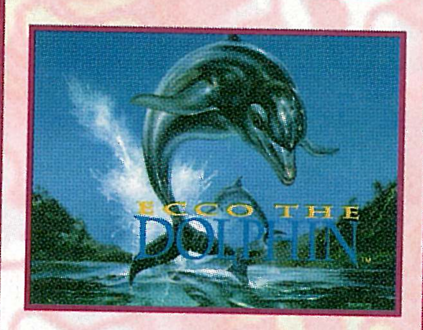




ECCO THE DOLPHIN

GAME GEAR

Passwords



El mejor remedio para conciliar el sueño en los viajes largos: ¡tu propio Dolphin de bolsillo! Si a pesar de ello, eres una persona de sueño difícil y quieres jugar unas cuantas fases antes de quedarte roque, aquí tienes unos cuantos passwords, que te serán de gran utilidad:

1. Medusa Bay: QMBRB
2. Under Caves: YMCNV
3. Ridge Water: WRRKD
4. Open Ocean: CSCIE
5. Cold Water: YAFCS
6. Open Ocean: GCCUG
7. Deep Water: SKSEH
8. The City of Forever: ECICK
9. Origin Beach: CKSQJ
10. Dark Water: EEKCK
11. Deep Water: YOLGV
12. The City of Forever: MEMSK
13. The Tube: SWOUO
14. The Machine: EOPWW
15. The Vortex: VQQGW

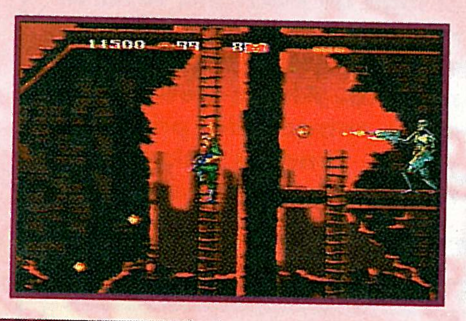
THE TERMINATOR CD

MEGA CD

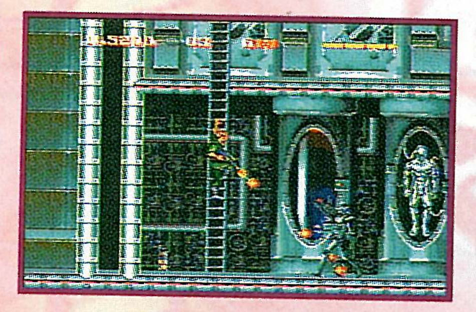
Menú secreto de opciones

Este truco es bastante sencillo de ejecutar y no por ello menos útil. Pulsa DERECHA en la pantalla *Start Game/Options*, y sin soltarlo presiona B, C, B y otra vez B. Deja de apretar la dirección del pad, y el cursor se transformará en un diminuto cuadrado. Aprieta START y aparecerá ante tus ojos un nuevo menú de opciones donde podrás elegir tres tipos distintos de fusiles y conseguir nueve vidas y 98 granadas.









DRACULA

MEGA DRIVE

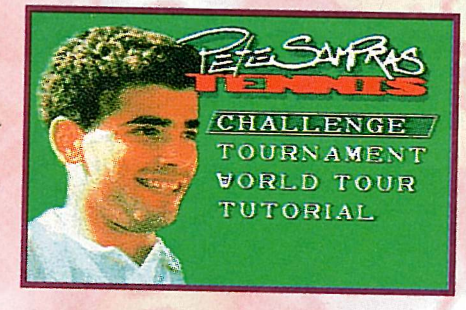
Pasar de fase

Cuando aparezca en pantalla el campo de batalla (bonito pareado), pulsa ABAJO, DERECHA, A, C, ARRIBA, IZQUIERDA y A. Ya dentro del juego, aprieta el botón de PAUSA y presiona arriba para pasar de fase.

PETE SAMPRAS TENNIS

MEGA DRIVE

Dos juegos secretos



Este simulador deportivo esconde dos juegos ocultos, a los que sólo se puede acceder mediante los siguientes pasos. Primero selecciona World Tour, luego eliges cualquier luchador y entras en la pantalla de passwords. En ella debes introducir la palabra ZEPPELIN. Dos nuevas opciones aparecerán en pantalla. La primera de ellas, CRAZY TENNIS, tiene como invitada a la mascota de Codemasters, Dizzy. La segunda recibe el nombre de HUGE TOUR, y es un curioso recorrido a lo largo y ancho de todo el mundo, en el que competirás con los ocho mejores tenistas del planeta.

B.O.B.

MEGA DRIVE

Vidas infinitas

Antes de encender la consola inserta el control pad en la entrada del segundo jugador. Enciéndela y presiona B mientras aparece en pantalla el logo de Electronic Arts. Oirás un simpático ruido que significa que el truco está en marcha. Ahora pon el pad en la entrada del primer jugador. Tendrás vidas infinitas y otras ayudas extra.

MICROCOSM

MEGA CD

Passwords

Con estos passwords accederás a las siguientes fases de este corto, aburrido y chicharrero juego:

1. THE LUNG (Pantalla)
2. THE HEART VALVE (Pantalla)
3. THE BRAIN (Pantalla).



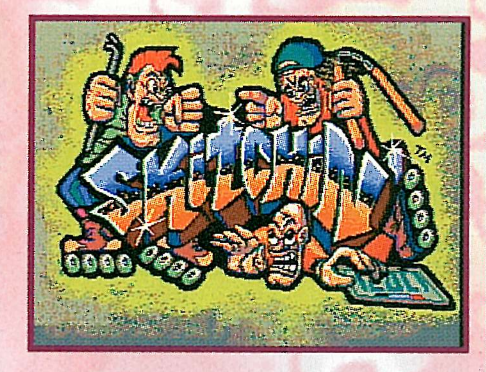


SKITCHIN

MEGA DRIVE

Saltar de fase

Uno de los trucos más difíciles y complicados que han pasado por esta sección. Puede que no os salga a la primera, pero os aseguro que acabará funcionando. Este es: A los lados de la carretera hay unas señales de límite de velocidad caídas. Pues bien, en determinadas fases del juego, algunas de estas señales están situadas a pocos metros de grandes carteles publicitarios. Si logras esquivar los coches que vienen por detrás y saltar dentro de estos carteles, accederás a una pantalla secreta desde la que saltarás a otra fase del juego, elegida al azar, y además ganarás 10 pavos extra. Esto sólo funciona con determinados anuncios, así que no pierdas el tiempo descalabrándote con cualquier anuncio o darás con tus huesos en el hospital más cercano.









PINK GOES TO HOLLYWOOD

MEGA DRIVE

Recargar energía, inmunidad y elegir fase

Un truco de los que hacen época (aunque sea para un tarugo injugable), en el que es necesario tener dos mandos conectados a la *Mega Drive* para ejecutarlo. Aprieta, con la consola apagada, los botones A y C del primer pad, y el botón B del segundo. Enciende la *Mega Drive* y mantén los botones apretados. Si todo ha salido bien, oirás un estruendo nada más desaparecer el logo de Tecmagik. Desde ese momento gozarás de innumerables ventajas. Dentro del juego, aprieta la pausa, y con el mando del primer jugador podrás modificar el juego. Pulsa A para recargar la barra de energía, B para hacerte invencible y C para acceder al menú de fases, y trasladarte a la que más te guste.



Stunt Race FX
© 1994 Nintendo
STUNT RACE FX
La gran novedad motorizada para Super Nintendo comparte protagonismo con los mejores títulos del momento: Super Metroid, Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2, Jungle Book, Dynamite Headdy, Saturday Night Slam Masters y Donkey Kong.
Conecta el turbo y eleva tu consola a la máxima potencia.
EN TU REVISTA
LOS super juegos

1 AÑO DE MEGA CD

Parecía imposible, pero por fin nuestro periférico más querido ha cumplido un año entre nosotros. El Mega CD 2, esa figura incuestionable que muy pocos se han atrevido a criticar y que ha cometido enormes fallos a los largo de su escaso periplo. Culpas que no recaen solamente sobre los hombros de Sega, sino sobre el resto de compañías que se han limitado a versionar sus cartuchos más célebres con el único fin de ganar dinero.





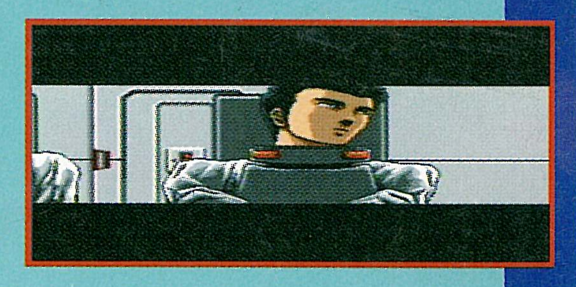
Que el CD es un soporte con futuro nadie lo duda, pero desde luego con genios realizando los títulos que hemos visto en los últimos tiempos la vida de nuestro Mega CD es muy, pero que muy reducida. De la quema hay que salvar a un sello que ha sabido hacer y parecer cada uno de sus productos: Core Design.

En este año de vicisitudes varias hemos podido ver cómo los tuerce-lámparas de otras publicaciones perdían el sentido alabando impunemente los productos que abarrotaban la geografía del Mega CD. 'Técnicas CD', 'Gráficos CD' o "Cuchufletas CD' son argumentos que se utilizan sin tener la más remota idea de lo que se habla en pos de una bienaventurada posición frente a las casas. Comentaristas, por otra parte, que se sorprenden cuales usuarios de nueva cuña al ver las 'sorprendentes' imágenes de ROAD AVENGER, por ejemplo.

Pero lo más impresionante del tema es la cantidad de paradojas que el nuevo aparato ha provocado. ¿Cómo puede un juego en Mega CD empeorar lo visto en la versión cartucho (SENSIBLE SOCCER)? ¿Porqué la jugabilidad es sustituida por la espectacularidad cuando el único fin de un videojuego es, precisamente, divertir (TOM CAT ALLEY)? ¿Por qué Core Design tarda tanto en producir juegos para Mega CD?

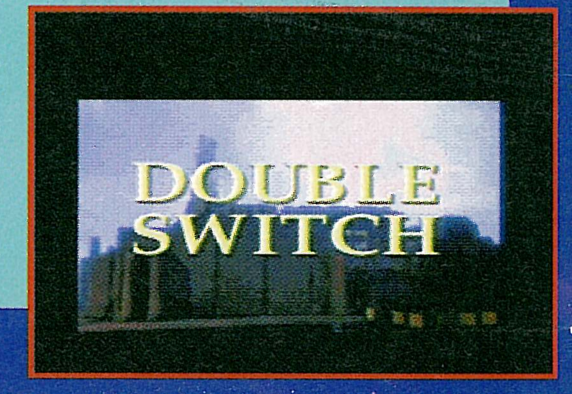
A la última cuestión tenemos una respuesta clara: la profesionalidad y las ganas de mostrar un producto competitivo que no se limite a dorarnos las píldoras de los ojos y oídos con intros animadas de muy dudosa utilidad. En Amiga estas intros eran una costumbre muy extendida, pero nunca servían para justificar la calidad, mayor o menor, del soporte (caso de CHUCK ROCK). No se puede permitir que se distribuyan videojuegos en cartucho, y después veamos esas mismas versiones en Mega CD con unas cuantas músicas e intros animadas, intentando así justificar la portentosa capacidad de los compactos.

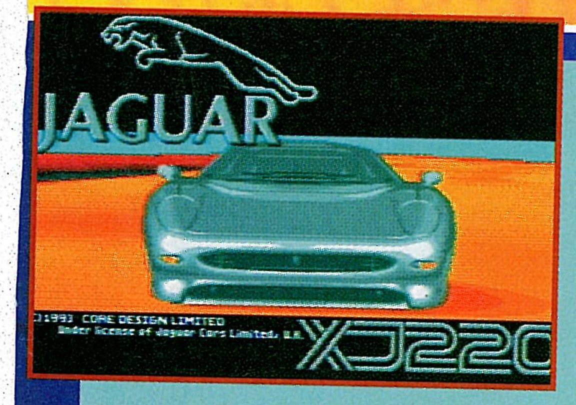




NO ES CULPA DEL MEGA CD

Efectivamente. El último que tiene la culpa aquí es el propio aparato, cuya capacidad de soportar buenos juegos está más que demostrada. THUNDERHAWK, BATMAN RETURN, BATTLE-







CORPS, SILPHEED o REBEL ASSAULT son muestras de lo que son productos exclusivos, que necesitan de un soporte como el CD para manejar grandes cantidades de información en imágenes (útiles de juego) y efectos de sonido tangibles, léase, disfrutables a lo largo del desarrollo de la partida. Lo que está claro es que los espectaculares efectos de reescalado no pueden ser usados a diestro y siniestro, cuales zooms cinematográficos de los años 60, pero una conjunción de nuevas tecnologías con artimañas antiguas podía haber provocado muy buenos productos que desgraciadamente han sido abortados por el nuevo invento de Sega: el MD 32X. Los clásicos AFTERBURNER, G-LOC, OUT RUN, SPACE HARRIER o RAD MOBILE tenían una oportunidad excelente de haber triunfado.

Otra de las ventajas que derivan del Mega CD es la posibilidad de incorporar voces al proceso del programa, con personajes parlanchines o narradores que nos adviertan de los peligros que nos acechan. Hasta la fecha pocos juegos han sido traducidos: THUNDERHAWK (pocas voces necesita), BATTLECORPS, DUNE , WORLD CUP USA'94 y JURASSIC PARK. Esperamos todavía que aventuras como YUMEMI MYSTERI MANSION, DRACULA UNLEASHED o NIGHT TRAP donde las voces son determinantes vean una versión doblada o con subtítulos en español (es sólo una idea). Y recordad que esta fue una de las características técnicas que más bombo y platillo tuvieron, pero ahí estamos.



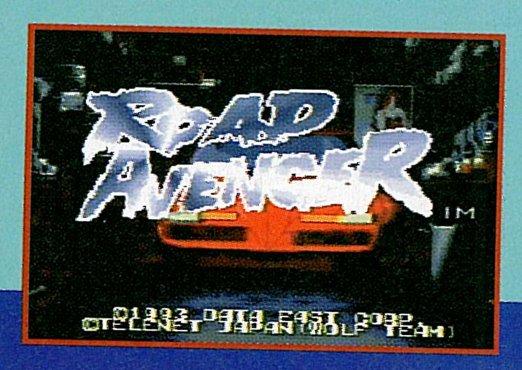




QUE JUEGO NO COMPRAR

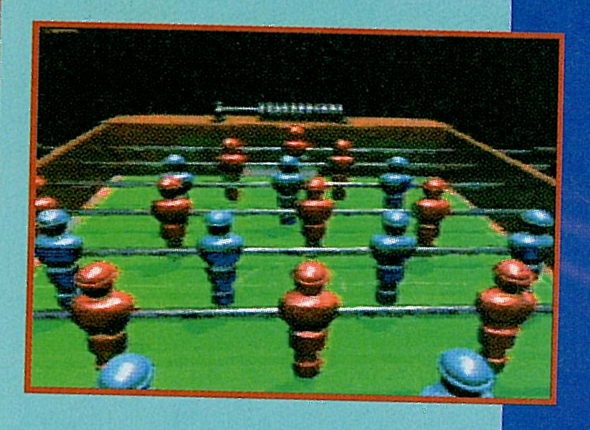
Llegados a este punto nos vemos en la necesidad de aconsejar a los nuevos usuarios de Mega CD sobre qué juegos no deben comprar. Ahí van unas cuantas realidades:

- Las intros largas e insulsas (FIFA INTERNATIONAL SOCCER o TOM CAT ALLEY, por ejemplo) son por lo general sinónimo de una conversión de cartucho a CD impunemente exacta, o en algunos casos desmejorada (SENSIBLE SOCCER).
- Las músicas, por muy digitales y 'cañeras' que las vendan, no deben nunca eclipsar los efectos de sonido del juego.
- Los juegos que utilizan el FMV suelen ser poco jugables (TOM CAT ALLEY, NIGHT TRAP, DOUBLE SWITCH, etc.) o sinónimo de pulsar el botón adecuado en el momento justo (ROAD AVENGER o TIME GAL).
- Juegos como MICROCOSM no tienen justificación humana posible aunque la intro sea alucinante (en el videoclub hay muchas películas de ese estilo que son más baratas, se ven mejor y tienen portentosos efectos especiales) y los escenarios se nos ofrezcan espectaculares. La JUGABILIDAD es la ESENCIA de los videojuegos, recordadlo.



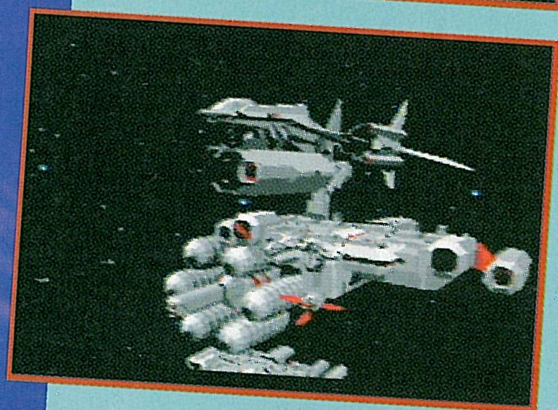


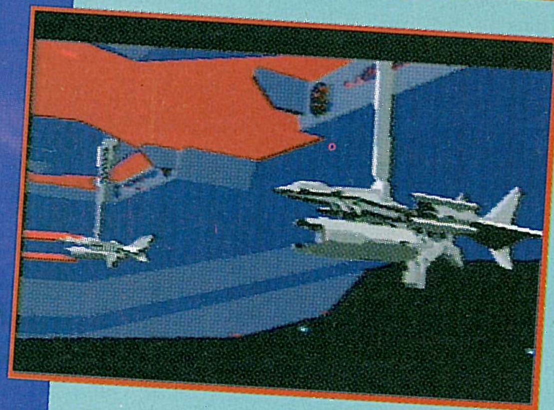




1 AÑO DE MEGA CD



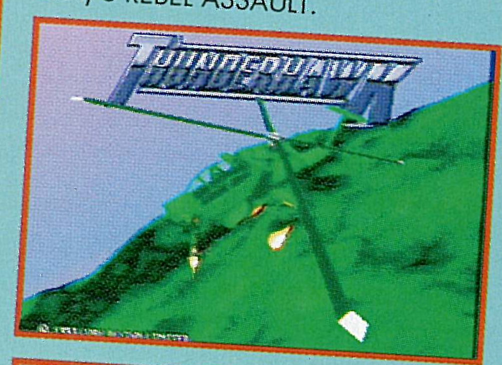






FINALIZANDO, QUE ES GERUNDIO

El Mega CD es una máquina buena, que posee numerosas cualidades para realizar juegos de calidad, que estén muy por encima de lo que estamos acostumbrados a ver, pero que ha sido, por lo general, muy mal utilizado por los fabricantes. Conversiones de cartucho, licencias injustificadas o magníficas producciones de muy poca atracción/diversión han sido la tónica general, de la que se han librado contados lanzamientos y empresas. Core Design, como antes decíamos, ha sido la más regular dentro de la irregularidad y caben destacar sus THUNDERHAWK, JAGUAR XJ220, BATTLECORPS, SOULSTARS o el próximo CHUCK RACING. SILPHEED merece por su diversión, soberbios escenarios y realización general. SONIC CD por longitud/cantidad de fases, BATMAN RETURNS, claro ejemplo de las muchas posibilidades del Mega CD, o FINAL FIGHT CD por aquello de no haber visto versión alguna para cartucho, son lo más imprescindible del mercado. El resto pueden ser adquiridos por coleccionismo al ser exclusivos de Mega CD, libremente, como GROUND ZERO TEXAS, YUMEMI MYSTERI MANSION, JURASSIC PARK (versión post-argumental de la película), HEAVENLY SIMPHONY, DRAGON´S LAIR (se libra de la defenestración al ser la versión de la famosa recreativa aparecida hace casi diez años) o REBEL ASSAULT.



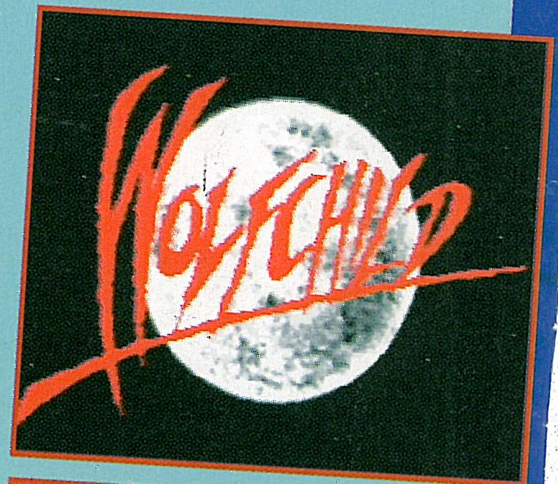






Lo dicho, el Mega CD está condenado a ser un esclavo de la nueva creación de Sega, el MD 32X, el justificante para que aparezcan juegos en formato CD y cartucho a la vez. Lo que nos resta esperar es que esta vez, la portentosa capacidad del soporte sea bien aprovechada en información de juego, que para eso se fabricó. Nada más.

José Luis Sanz





Para finalizar os daré la máxima de Némesis y Skywalker: "Por muchos gráficos animados que tenga un videojuego, fijaros sólo en la jugabilidad, manejo y respuesta de los personajes y ambientación general. Todo esto, claro está, tras haber sopesado la calidad producto/soporte con anterioridad."

CATALOGO DE JUEGOS

El catálogo de juegos sigue avanzando. Número a número esta sección pone las cosas en su sitio, marcando pautas de comportamiento y opinión que son seguidas por el resto. Por algo somos los mejores.



▼ 688 ATTACK SUB



Un complejo simulador de submarinos especial para los amantes de las profundidades consoleras. Sólo apto para aquellos que estén decididos a convertirse en ingenieros navales.

▼ ALIEN 3



Las aventuras de la teniente Ripley en su máximo esplendor. Un laberíntico mundo en el que Alien no perdona y anda como loco buscando nuevos prisioneros con los que perpetuar su especie.

▼ ALADDIN

GLOBAL 93

Los personajes del último éxito de Disney protagonizan un cartucho tecnicamente perfecto, programado por David Perry, autor de COOL SPOT y MICK & MACK, entre otros. Las plataformas en su más pura esencia.



▼ ART OF FIGHTING

GLOBAL 92

Enésima conversión del hit de **SNK** para ***Mega Drive*** que nos ofrece toda la emoción de los golpes y su depurado *argumento*. No hay *zooms*, pero no le hacen falta. Totalmente recomendable.

▼ BACK TO THE FUTURE 3

GLOBAL 29

Segundas partes nunca fueron buenas, y esta es la tercera... Peor aún cuando se trata de la conversión directa de un juego de ordenador que no brillaba por su calidad. Malo con avaricia.

▼ BATTLETOADS



Calcada directamente de la versión ***NES***, BATTLETOADS desaprovecha las posibilidades gráficas y sonoras de la ***Mega Drive***. A pesar de ello, sigue siendo tan divertido como el juego original.

▼ BATMAN



El héroe enmascarado de Gotham City protagoniza una aventura llena de dinamismo y con una presentación *de película*.

▼ BATMAN RETURNS



Decepcionante en ciertos aspectos como la música y la animación del personaje central. Sin duda, peor que la primera parte.

▼ BUBBA'N'STIX

GLOBAL 89

Sencillo arcade que contiene gotas de inteligencia que han de ser usadas en la solución de problemas cada vez más complejos. Una idea original para un juego realmente bueno a nivel técnico.

▼ CASTLEVANIA THE NEXT GENERATION



Conversión de un juego clásico para las consolas ***Nintendo*** que rebosa la fantasía y buenas maneras propias de la casa **Konami**. El cartucho se hace algo corto, aunque es realmente divertido. Defraudará a los más mitómanos.

▼ COLUMNS



No cabe duda de que tiene sus adeptos, aunque verdaderamente no son muchos. No llega a la calidad del TETRIS, al que trata de emular sin grandes resultados.

▼ COSMIC SPACE HEAD



Loable intento de los programadores de **Codemasters** por llevar el género de las aventuras gráficas al mundo de las consolas. Sólo dos puntos negros ensombrecen este excelente cartucho: el poco colorido de sus gráficos y lo corto de su desarrollo.

▼ DRAGON BALL Z



Por fin llegó. La conversión del manga de Akira Toriyama en un juego de lucha calificado como el mejor, después de SF II y MK. **Bandai**, además, ha tenido la deferencia de traducirnos los manuales.

▼ ECCO THE DOLPHIN



El juego del que todo el mundo habla. Unos gráficos increíblemente buenos y unas fases largas. El mejor somnífero que podéis conseguir sin receta médica.

▼ EX-MUTANTS



Una de las adaptaciones de cómic mas patéticas y desastrosas que se puedan recordar. *Sprites* lamentables, sonidos chicharreros y unos monstruos de fin de fase que, por provocar, sólo provocan risa. Una joya.

▼ FANTASTIC ZONE



El héroe mas popular de los ordenadores domésticos hace su primera incursión en la ***Mega Drive***. Aunque un poco sencillote, contiene ciertos detalles ciertamente buenos como el espectacular degradado utilizado en los fondos.

▼ FATAL FURY



Doce megas de acción, golpes y patadas en este excelente cartucho. Altamente recomendable para toda clase de fauna, desde fanáticos de la lucha hasta amantes de los buenos juegos de toda la vida.

▼ FLASHBACK



La obra maestra de **Delphine** se escapa a todo tipo de comentario. Un juego de los de uno entre un millón. Imprescindible.

▼ F1 WORLD CHAMPIONSHIP

GLOBAL 93

Adaptando un viejo éxito para el ***Amiga***, VROOM, **Domark** ha conseguido la simulación de Fórmula Uno mas perfecta, espectacular y divertida que se puede encontrar en la ***Mega Drive***. Soberbio.

▼ F22 INTERCEPTOR

GLOBAL 79

El único simulador serio aparecido hasta el momento para la ***Mega Drive***. Aunque los polígonos no son precisamente el fuerte de esta máquina, los gráficos son fluidos y no se ralentizan lo más mínimo.

▼ GALAHAD, THE LEGEND OF

GLOBAL 82

LEANDER para los amigos, es un nuevo juego de ***Psygnosis***, creadores de la saga del SHADOW OF THE BEAST. Esto se nota en los buenos gráficos y el estupendo desarrollo del programa.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ GAUNTLET

GLOBAL 95

¿Cuál es el juego ideal para estrenar el nuevo adaptador de cuatro jugadores de **Sega**? Pues el arcade de cuatro más famoso de todos los tiempos: **GAUNTLET**. **Tengen** logró plasmar todo el espíritu de la máquina original, sin olvidar las voces digitalizadas y las centenas de niveles que forman el juego. Una maravilla de cartucho.

▼ GHOULS'N GHOSTS





Pertenece a esa camada legendaria de juegos que aparecieron en el mercado casi al mismo tiempo que la consola y que dejaron asombrado a más de uno. Basado en la recreativa de **Capcom**, es una de las mejores conversiones de la historia.

▼ GOLDEN AXE

GLOBAL 94

La conversión. Así de contundente hay que hablar cuando se trata de esta maravilla hecha juego. Pocas veces ha llegado **Sega** a tal grado de perfección como cuando creó esta megaversión de su recreativa.

▼ GRAND SLAM TENNIS



La respuesta de **Sega** al insuperable SUPER TENNIS de ***SNES***. No es tan bueno como este, pero se trata, sin duda, del mejor juego de tenis para la ***Mega Drive***.

▼ GUNSTAR HEROES



Una nueva compañía, **Treasure**, y una nueva concepción de juego. Sus gráficos asombrarán incluso a los mayores detractores de la ***Mega Drive***. ¿Quién dijo que no podría crear rotaciones como otras consolas más potentes? **GUNSTAR** es superlargo, muy divertido y permite la participación simultánea de dos jugadores. Casi nada.

▼ HARDBALL 3

GLOBAL 80

A la tercera va la vencida. Después de tres intentos, **Accolade** ha logrado, por fin, crear un juego de beisbol aceptable. Su gran número de opciones, así como su facilidad de manejo, lo convierten en el cartucho ideal para los novatos en este deporte.

▼ HYPERDUNK

GLOBAL 72

Una excelente opción de ocho jugadores simultáneos y algunas técnicas espectaculares aderezan un cartucho correcto, sin muchas pretensiones, con aires de máquina recreativa pero que choca contra el todopoderoso NBA JAM.

▼ JAMES POND



Un simpático y original arcade lleno de plataformas, jugabilidad y mucha agua. No es una maravilla gráfica ni sonora, pero merece la pena.

▼ JUNGLE STRIKE

GLOBAL 93

Soberbia continuación de DESERT STRIKE, uno de los mejores cartuchos aparecidos para la ***Mega Drive***. Guía un sofisticado helicóptero de combate entre las calles de Washington, el desierto o la selva colombiana. Simplemente, imprescindible.

▼ KRUSTY'S FUN HOUSE

GLOBAL 88

Sorprendente variación del LEMMINGS con unos gráficos llenos de color y protagonizado por la familia mas popular de la televisión: Los Simpsons. Es el mejor ejemplo de cómo hacer un juego de estrategia divertido, ameno y capaz de gustarle incluso a los más pequeños de la casa.

▼ LHX ATTACK CHOPPER



Un simulador realista que aprovecha al máximo la técnica de polígonos que tanto éxito tuvo con el F22 INTERCEPTOR.

▼ LOTUS TURBO CHALLENGE



A pesar de algunos pequeños fallos técnicos, se trata de uno de los mejores juegos de coches que existen en la actualidad para ***Mega Drive***. Rápido y con opción de dos jugadores.

▼ MARKO'S MAGIC FOOTBALL

GLOBAL 87

Un sorprendente producto realizado por los **Cartoon Mavericks** que huele a clásico, retomando los viejos ingredientes de las producciones para ordenadores de ocho bits. Es divertido y, ante todo, increíblemente perfecto a nivel técnico.

▼ MORTAL KOMBAT

GLOBAL 92

El gran escándalo del año. Mucha acción, violencia y gráficos digitalizados se dan cita en un magnífico arcade que ha despertado amores y odios gracias a su modo Gore, tan rotundo como sangriento. No apto para padres quisquillosos ni psicólogos frustrados.

▼ NHLPA HOCKEY 94



Como cada año, **Electronic Arts** vuelve a deleitarnos con otra nueva versión actualizada de su célebre EA HOCKEY. De la del 94 hay que destacar la posibilidad de usar su nuevo adaptador para cuatro jugadores.

▼ NBA JAM



Partidos de *Two on Two* con emocionantes canastas y espectaculares mates que poco tienen que envidiar a los originales de la máquina recreativa. Pueden competir cuatro jugadores.

▼ PETE SAMPRAS TENNIS



El tenis adecuado para nuestra consola, que supera el mediocre DAVIS CUP. Una jugabilidad alta, el sobresaliente invento del J-Cart, varios modos de juego y las mejores digitalizaciones de voz que existen para una ***Mega Drive***.

▼ PGA EUROPEAN TOUR



Nueva versión que supera con creces lo visto hasta el momento. Nuevas opciones, campos y jugadores.

▼ PRINCE OF PERSIA

GLOBAL 88

El clásico de Jordan Mechner revive en una versión mejorada, con gráficos espléndidos y una jugabilidad que no languidece con los años. Infinitamente mejor que la soporífera entrega para ***Mega CD***.

▼ REN & STIMPY



Extraña mezcolanza de plataformas y mala educación que protagonizan un perro y un gato poco enfrentados. Un juego divertido que no tiene aspiraciones de clásico a largo plazo.

▼ ROAD RASH

GLOBAL 86

Convertido en un clásico gracias a el éxito obtenido en los Estados Unidos, este juego incluía una original opción de repetición de *palos* sobre las espaldas ajenas. Una buena combinación que viene acompañada de unos scrolles perfectos y otras excentricidades técnicas de igual manufactura.

▼ ROBOCOD



La obra cumbre de **Vectordean**, los creadores del primer Pond. Uno de los mejores juegos que puedes encontrar para cualquier consola. Altamente recomendable.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ ROBOCOP VS TERMINATOR



Un excelente arcade que combina a la perfección dos géneros tan distintos como son los *shoot'em up* y las plataformas. Deliciosamente sangriento, es el juego ideal para los amantes de las emocines fuertes.

▼ ROCKET NIGHT ADVENTURES

GLOBAL 92

Konami vuelve a deleitar nuestros sentidos con una nueva pieza maestra de la programación que recoge lo mejor de las plataformas, junto a unos gráficos y un sonido incomparables. El juego que nadie debería perderse bajo ningún concepto. Pedírselo a un amigo o familiar.



▼ ROLO TO THE RESCUE

GLOBAL 88

Aventura arcade que introduce elementos de inteligencia. Deberemos guiar los destinos de un elefante y sus secuaces: el castor, el conejo y la nutria. Calidad asegurada por **Vectordeam** (ROBOCOD).

▼ SENSIBLE SOCCER

GLOBAL 94

El mejor juego de fútbol disponible para consola. Aunque sus gráficos son un poco peores, supera con mucho al EA SOCCER, sobre todo en jugabilidad. Tanto si te gustan los juegos deportivos como si los detestas, no debes dejarlo escapar.

▼ SHINOBI 3

GLOBAL 85

Aun sin ser tan bueno como la primera parte, **SHINOBI 3** incorpora nuevos movimientos del protagonista, así como algunos gráficos impresionantes. Altamente recomendable, tanto para los seguidores de la saga de Joe Mushashi como para los que busquen un cartucho mas que resultón.

▼ SONIC SPINBALL

GLOBAL 79

Sonic hace un alto en el agradecido género de las plataformas para formar parte del pinball mas extraño, loco y sorprendente que podrías imaginar. Lástima que el control de la bola deje bastante que desear. Un cartucho decentito, sin llegar a más.

▼ SONIC

GLOBAL 95

¿Qué decir del buque insignia de **Sega**? Pocos juegos alcanzan el nivel de perfección logrado por esta maravillosa combinación de plataformas, velocidad y buenos gráficos. Absolutamente esencial.

▼ SONIC 2

GLOBAL 94

Aunque inferior a la primera parte, **SONIC 2** supera con creces al resto de cartuchos de ***Mega Drive***. Tanto sus gráficos como su modo de dos jugadores son increíbles.

▼ SONIC 3



Tercera entrega de 16 megas donde podrás encontrar rotaciones y *zooms* para aburrir y un colorido que deja en el más absoluto de los ridículos a SONIC CD.

▼ SPLATTERHOUSE 3

GLOBAL 82

Felicidades, amantes del Gore. **Namco** y su **SPLATTERHOUSE 3** os ofrecen 16 megas de sangre y casquería en un *beat'em up* sobrecogedor. Recomendado para los amantes de las emociones fuertes.

▼ STREETS OF RAGE 3

GLOBAL 91

La saga más aclamada de beat'em up de **Sega** regresa a nuestras ***Mega Drive***. 24 megas, más personajes, y un curioso desarrollo en el que cada acción tiene sus repercusiones al final del juego. Notable y divertido.

▼ SUNSET RIDERS

GLOBAL 82

Adaptación de una popular recreativa de **Konami**, **SUNSET RIDERS** es un excelente y original *shoot'em up* que lleva todo el espíritu del legendario Oeste a tu consola. Lástima que sólo tenga cuatro fases.

▼ SUPER BASEBALL 2020



Electronic Arts pone todo su buen hacer y experiencia al servicio de una de las mejores conversiones de ***Neo Geo*** a ***Mega Drive*** hasta la fecha. 16 megas de puro beísbol cibernético, ideales para los fans de los juegos deportivos.

▼ SUPER KICK OFF



Una de las pocas cosas decentes que ha hecho **Tiertex** a lo largo de su historia. Jugable y entretenido, posee todas las múltiples opciones del original. Recomendable.

▼ SUPER MONACO GP 2



Usando como reclamo el nombre de Ayrton Senna, **Sega** calcó literalmente el desarrollo de la primera parte, añadiéndole unas pocas opciones más.

▼ TECHNOCLASS



Extraña incursión de **Electronic Arts** en el universo de los arcades con elementos de estrategia. No muy brillante gráficamente, se deja jugar un par de partidas, aunque acaba aburriendo.

▼ TERMINATOR II



Adaptación del éxito recreativo de **Midway**, que a su vez tenía el mismo desarrollo que OPERATION WOLF. Opción de dos jugadores y gráficos digitalizados para un buen juego de disparos.

▼ THE ADDAMS FAMILY

GLOBAL 78

Estupenda conversión del famoso título de la compañía **Ocean** para la ***SNES***. Guía a Gómez a través de la mansión Addams tras la pista de la desaparecida Morticia. Para los amantes de las plataformas horizontales más puras y duras.

▼ THUNDER FORCE IV

GLOBAL 90

La última parte, por ahora, y la más espectacular gráficamente, haciendo uso de planos múltipes de scroll parallax, enemigos enormes y música heavy a toda pastilla. Sin embargo, el cartucho flojea un poco en su jugabilidad, debido a lo difícil que se muestra en los últimos niveles.

▼ TINY TOON

GLOBAL 94

El mejor juego de **Konami** para la ***Mega Drive*** hasta la fecha. Toda la magia de los dibujos Warner en un cartucho indispensable, cargado de preciosas melodías, gráficos de gran colorido y jugable hasta lo impensable. Una maravilla.

▼ TOURNAMENT FIGHTERS

GLOBAL 75

Un *beat'em up* al estilo STREET FIGHTER II que promete mucho al principio, pero que resulta terriblemente inferior al ETERNAL CHAMPIONS o incluso al mismo STREET FIGHTER II CE SPECIAL.

▼ VIRTUAL RACING

GLOBAL 96

La conversión de recreativa más esperada y espectacular para consolas de todos los tiempos. Despunta por el nuevo chip SVP, que lo acelera hasta unos escalofriantes 23 MHz. Un título que merece el calificativo de clásico y que tenemos que agradecer al grupo de programación **AM2**.

▼ WHERE IS CARMEN SANDIEGO?



Inexplicable intento de adaptar el soporífero ¿juego? educativo con unos resultados del todo lamentables. Perfectamente olvidable.

▼ WORLD OF ILLUSION starring Mickey Mouse & Donald Duck



Nueva entrega de las aventuras del ratón Mickey y el pato Donald que deberán luchar contra las malvadas intenciones de una bruja. El cartucho, desgraciadamente, no llega a la calidad de CASTLE OF ILLUSION.

▼ WWF



El mejor juego de lucha libre para la **Mega Drive** hasta la fecha. Es exacto al de **SNES**, pero con una animación un poco más brusca y peor sonido.

▼ X MEN



Fallido intento de **Sega** por adaptar a la consola a los famosos héroes de la Marvel. La idea es buena, pero se arruina por la pobre animación de los personajes.

▼ ZOMBIES



El homenaje de **LucasArts** al cine de terror de serie B. Atraviesa las calles del barrio rescatando a los vecinos de las iras de un bebé de nueve metros, mientras esquivas al zombi Tobías y sus compadres. Absolutamente divertido y muy recomendable.



▼ BATMAN RETURNS



Si siempre has deseado tener una recreativa de coches en casa, esta es tu oportunidad. Disfruta como nunca del chip de *scaling* del **Mega CD** mientras persigues al Pingüino por las tenebrosas calles de Gotham. Respecto a las fases de plataformas, son meras copias del cartucho, sin ningún cambio o mejora digna de mención.

DRAGON'S LAIR



Calco exacto de la máquina original de **Ready Soft** que contiene animaciones para aburrir. Una elección adecuada, aunque resulta monótona por la simplicidad de su desarrollo.

▼ DRACULA UNLEASHED



Toneladas de FMV para el cuerpo de los mitómanos y un desarrollo exacto al visto en SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE. Dosis de aventura e inteligencia sin que sirva de precedente. ¿Diversión asegurada?

▼ GROUND ZERO TEXAS



Shoot'em up hollywoodense de muy aparente aspecto que divierte con una facilidad pasmosa. Argumento típico pero con diferentes finales, interactivo hasta cierto punto y muy recomendable.

▼ SILPHEED



El mejor *shoot'em up* para **Mega CD**. Jugable, divertido, largo y gráficamente impresionante. **SILLPHEED** marca un nuevo estilo en la concepción de matamarcianos.

▼ SONIC CD



Imagináos por un momento el primer Sonic, con toda su jugabilidad, buenos gráficos, una música G-E-N-I-A-L y más de 70 niveles diferentes. Eso por no hablar del adictivo *Time Attack* o la asombrosa fase de bonus. Un sueño de juego hecho disco compacto.

▼ SPIDERMAN VS. THE KINGPIN

GLOBAL 73

Un refrito del cartucho, algo anticuado por cierto, con intros animadas dibujadas por un niño de 11 años y nuevas músicas. Mención especial a la canción de la presentación, interpretada por la voz más farragosa que tus tímpanos hayan podido oír.



▼ YUMENI MISTERY MANSION



Compacto que nos refiere indirectamente a clásicos para otros soportes como 7TH GUEST en **PC** y **CD-ROM**. Buenos gráficos, acción premeditada y sonidos y músicas destacables.

GAME GEAR

▼ BATMAN RETURNS



Estupenda adaptación de la famosa película, Pingüino incluido. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la **Mega Drive**.

▼ CHUCK ROCK



Sus fantásticos gráficos, sus animaciones de impecable factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de sus fases, lo convierten en uno de los mejores arcades de plataformas que puedes conseguir para la **Game Gear**.

▼ COLUMNS



Uno de los mejores clones del TETRIS. Forma columnas de colores con los cristales que caen sin cesar desde lo alto de la pantalla mientras haces frente a los constantes cambios de velocidad. Recomendable para todo tipo de usuarios.

▼ CRASH DUMMIES



Un arcade macabro y original en el que manejas a los célebres maniquíes de las pruebas de choque automovilísticas mientras pierden las piernas, los brazos, la cabeza…

▼ DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

GLOBAL 92

A través de numerosos niveles de puras plataformas, el Pato Donald tendrá que encontrar a una malvada bruja, responsable del robo de la fortuna del tío Gilito. Un juego digno de figurar en la colección de todo usuario.

▼ DR, ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINES



El mejor pastiche derivado de la gloria del TETRIS de Alexey Patjinov. Divertido y atrayente, un desafío continuo en el modo de dos jugadores. Indispensable.

▼ MICKEY MOUSE

GLOBAL 93

¡Oh no! Una bruja enloquecida llamada Mizrabel ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey. Por eso, inevitablemente, Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataformas del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para **Game Gear**.

▼ MICKEY MOUSE II

GLOBAL 94

Probablemente la mejor aventura arcade para **Game Gear**. Llena de colorido y fantasía, **MICKEY MOUSE II** gustará a todos, en especial a los más pequeños.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ MICROMACHINES


¡Guau! De lo mejor que ha pasado por nuestras manos para **Game Gear**. De verdad. Además, el increíble modo de dos jugadores en la misma consola es alucinante.

▼ NBA JAM
GLOBAL 84

Acclaim sirve en bandeja uno de los simuladores-arcade más espectaculares y divertidos de la temporada. La mejor recomendación es que lo compréis en cuanto aparezca en los mostradores de las tiendas.



▼ PRINCE OF PERSIA


Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico de los juegos de plataformas, con increíbles animaciones y numerosos niveles. La obra maestra de Jordan Mechner en todo su esplendor.

▼ ROADRUNNER
GLOBAL 85

Tendrás que verlo para creerlo. Sus gráficos rebosan colorido, buenas animaciones y encima es divertido y jugable. Recomendable tanto para los fans del Correcaminos como para los del Coyote.

▼ SENSIBLE SOCCER
GLOBAL 93

Toda la magia del fútbol en el único simulador para **Game Gear** que contiene las gotas mínimas de emoción y diversión que este deporte exige. Perfectamente realizado e imprescindible.



▼ SONIC


Aún mas rápido y trepidante que su hermana de ocho bits, sus gráficos y jugabilidad son totalmente indescriptibles. ¡Corre a por él!

▼ SONIC II
GLOBAL 80

Una excelente continuación que se arruina por la poca visibilidad, debido al gran tamaño de los personajes en relación con la pantalla de la **Game Gear**, y su exagerado nivel de dificultad. De todos modos, es bastante divertido y recomendable.

▼ SPIDERMAN
GLOBAL 87

Sigue a Peter Parker, el asombroso hombre araña, a traves de las peligrosas calles de Nueva York. Pero cuidado, el Dr. Octopus y sus conpinches te pondrán las cosas bastante difíciles antes de enfrentarte con tu más mortal y peligroso enemigo: Kingpin. Acción y adicción a partes iguales. Bastante recomendable.

▼ STREETS OF RAGE


Exceptuando la desaparición de uno de los luchadores, **STREETS OF RAGE** está literalmente calcado de la versión ***Mega Drive***, e incluso la supera en la suavidad de su scroll. Por lo demás, es un *beat'em up* imprescindible en tu colección, con opción de dos jugadores, muchas fases y con una adaptación de la música original de Yuzo Koshiro realmente admirable.

▼ STREETS OF RAGE II


Cuatro megas de pura acción que superan con creces a la primera parte. El mejor juego de lucha para **Game Gear**.

▼ SUPER KICK OFF


Si la versión ***Master*** era buena, esta es totalmente asombrosa. Gracias a su potente hardware, la **Game Gear** retoma el frenético scroll del original y lo duplica en velocidad y suavidad. Las mismas opciones y jugabilidad que la otra versión.

▼ SUPER SPACE INVADERS


El más clásico de todos los juegos shoot'em up con la cara lavada, mejores gráficos y algunas novedades extra. Pese a que el conjunto no es muy original, lo cierto es que **SPACE INVADERS** sigue siendo tan adictivo y entretenido como siempre, lo cual se agradece.

▼ WORLD CLASS LEADERBOARD


A pesar del tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento, **WORLD CLASS LEADERBOARD** sigue siendo el mejor simulador de golf aparecido para la **Game Gear**. Largo, bonito, difícil. Una compra esencial.

MASTER SYSTEM

▼ ALADDIN
GLOBAL 86

Toda la magia de Disney y el saber hacer de los chicos de **Sega** ha producido un cartucho espectacular, enormemente divertido y con pocas fisuras para atacarle. Casi perfecto.

▼ ANDRE AGASSI TENNIS


Excelente conversión del cartucho de ***Mega Drive*** para la ***Master System***, aunque sigue con los mismos problemas que la versión de 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

▼ ASTERIX


Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas, rebosante de buenos gráficos y con una jugabilidad más que recomendable.

▼ BATTLE OUT RUN


Salta a las autopistas con esta particular adaptación del clásico CHASE HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera. Aunque **BATTLE OUT RUN** no presenta un reto tan grande como el de FIRE AND FORGET II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

▼ BATTLETOADS


La versión **Game Gear** hace justicia al clásico de **Rare**. Acción ininterrumpida y desarollo beat'em up puro donde el descanso es inimaginable.

▼ COOL SPOT


Una conversión excelente para ***Master System***. Conserva la adicción, la frescura y la simpatía de la entrega ***Mega Drive***.

▼ DESERT STRIKE


Domark logró lo que parecía imposible: trasladar la obra maestra de **EA** a un pequeño cartucho de ***Master*** sin perder detalle y con unos resultados espectaculares.

▼ GAUNTLET


La máquina recreativa causó sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, **GAUNTLET** es todo un clásico que no debes perderte.

▼ GLOBAL GLADIATORS


La versión ***Master System*** no llega a los altos niveles de calidad que su homónima de 16 bits, aunque es un digno ejemplo de arcade plataformesco.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ JUNGLE BOOK



La magia Disney en todo su esplendor. Viaja con Mogli a lo mas profundo de la selva en compañía de Baloo, Bagheera y todos sus amigos. Las plataformas en su estado más duro y puro.

▼ LEMMINGS

GLOBAL 82

Más de 100 niveles de locura donde pondrás a prueba tus dotes de líder de los Lemmings, una raza terriblemente estúpida con cierta tendencia al suicidio. Una conversión bastante fiel del hit de **Psygnosis** para los ordenadores personales.



▼ MASTER OF KOMBAT

GLOBAL 90

¿Quién ha dicho que hacía falta una conversión de STREET FIGHTER II de ***Mega Drive*** a ***Master System***? No sé si este cartucho será aún mejor que el SFII de ***Mega Drive***, pero lo cierto es que no hay nada parecido ni tan divertido.

▼ MICKEY MOUSE 2

GLOBAL 91

Brillante juego de plataformas, muestra de cómo debe ser un buen cartucho de ***Master System***. Tanto la calidad de sus gráficos como la belleza de sus melodías sobrepasan todo lo visto.

▼ OLYMPIC GOLD

GLOBAL 81

El cartucho ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanzamiento con arco. Todas las pruebas son bastante divertidas y no decepcionarán a los más fieles seguidores de los Juegos Olímpicos.

▼ PGA TOUR GOLF

GLOBAL 88

Si el juego para ***Mega Drive*** era increíble, esta versión para ***Master System*** tampoco se queda corta. No tiene nada que envidiar a la entrega de 16 bits. Recomendable. ¡Un verdadero puntazo!

▼ POWER STRIKE II

GLOBAL 92

El *shoot'em up* definitivo para la ***Master System***, obra de los maestros del género, **Compile**. Pulveriza las hordas de naves alienígenas con tu láser o intenta recoger alguna de las armas extra. Tanto si te gustan los matamarcianos como si no, no debes perdértelo bajo ningún concepto.

▼ PRINCE OF PERSIA

GLOBAL 91

Sin duda alguna, la mejor obra del genial Jordan Mechner. Deberás salvar a la princesa de las garras del malvado visir que pretende casarse con ella. Un juego que debe estar presente en cualquier colección que se precie.

▼ ROAD RASH

GLOBAL 81

Parece mentira que este cartucho, un verdadero clásico para ***Mega Drive***, pueda ser como es. Me explico: divertido, bonito y perfectamente jugable. ¡A comprarlo!, que son dos días.

▼ ROBOCOP VS. TERMINATOR



Un brillante ejemplo de programación y un estupendo homenaje a los protagonistas de ambas películas. Una combinación de *shoot'em up* con plataformas totalmente explosiva y aconsejable.

▼ SHADOW OF THE BEAST

GLOBAL 85

En **Amiga** fue todo un clásico, en la ***Master*** es la revolución. Prepara tus rutinas para ver los planos de scroll parallax más alucinantes de los ocho bits en la legendaria aventura de una bestia en busca de su pasado, en busca de una respuesta.

▼ SONIC CHAOS

GLOBAL 79

¡Y van tres! De nuevo, Sonic debe arrancar de manos del malvado Robotnik las seis gemas del Chaos y poner su mundo a salvo. Correcto a nivel gráfico y sonoro, falla en lo corto de sus fases y en la extrema facilidad con que se acaba el juego.

▼ SONIC

GLOBAL 90

Toma el control del puercoespín más rápido del oeste mientras atraviesas a toda pastilla los dominios del Dr. Robotnik, el más malo entre los malos. Los ocho bits, mejor aprovechados que nunca, te ofrecen uno de los mejores arcades de plataformas que recuerdan los viejos del lugar.

▼ SONIC II

GLOBAL 94

Más niveles y más adicción para un cartucho que supera lo que parecía insuperable. Con numerosas mejoras respecto a su primera parte y definitivamente superior a su tercera, **SONIC II** es un juego imprescindible para todos los usuarios.

▼ STREETS OF RAGE II



Beat'em up puro y duro, con músicas de Yuzo Koshiro y una buena técnica que lo encumbran de nuevo a lo más alto de la maltrecha lista de lanzamientos para ***Master System***.

▼ SUPER MONACO G.P.

GLOBAL 89

El juego de coches que los usuarios de ***Master*** esperaban. Aunque gráficamente no es nada del otro mundo, el coche se maneja bastante bien y tienes un menú de opciones de los más completos. Recomendado para los seguidores de Ayrton Senna, Nigel Mansell y los repartidores de pizzas.

▼ SUPER OFF ROAD

GLOBAL 82

Fiel adaptación de la popular máquina recreativa, **SUPER OFF ROAD** contiene todos los niveles del original y es igual de divertido. Lástima que sea tan fácil y sólo puedan jugar dos personas en lugar de cuatro.

▼ STREETS OF RAGE



Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres, debido a su tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

▼ TERMINATOR

GLOBAL 82

Versión mucho mejor que la de ***Mega Drive***. Se necesita bastante habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator.

▼ THE FLASH

GLOBAL 70

Directamente de la pantalla de tu televisor llega **THE FLASH**, el relámpago humano. Con una velocidad que quita el hipo y unos sprites del tamaño de guisantes, es el ejemplo mas claro de cómo crear un arcade técnicamente perfecto (varios planos de parallax incluidos) con una jugabilidad insufrible y totalmente aberrante.

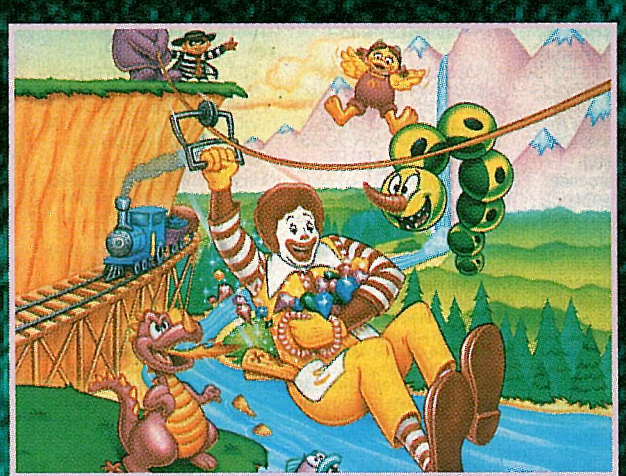
▼ WIMBLEDON TENNIS

GLOBAL 82

El mejor juego de tenis para la ***Master***. Rápido, con un gran número de opciones y modos de juegos diferentes, es el cartucho deportivo por excelencia, sobre todo si buscas acción para dos jugadores.



Hace unos meses, en esta misma sección, os enseñamos el apoteósico final de uno de los mas espectaculares juegos para *Mega Drive* hasta la fecha. El juego era **GUNSTAR HEROES**, de la compañía **Treasure**. Aquí tenemos otra de las creaciones de esta compañía, aunque en esta ocasión no cruzó nuestras fronteras. Se llama **MC DONALD'S TREASURE LAND**, y como su nombre indica está protagonizado por Ronald McDonald, el payaso mascota de una de las cadenas de comida rápida mas importantes del mundo. Debido a que este cartucho no llego oficialmente a nuestro país, aquí tenéis algunas pantallas de este entretenido juego.



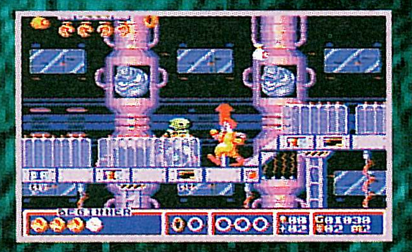
¿Viaje sin retorno?

Con el mapa del tesoro en sus manos, Ronald se dirige a la Luna para recuperarlo. Allí se enfrenta a las fuerzas de la gravedad, a los enemigos de siempre, a rocas que se lo comen todo, a cerdos amarillos voladores y a los láser de una nave alienígena enemiga.













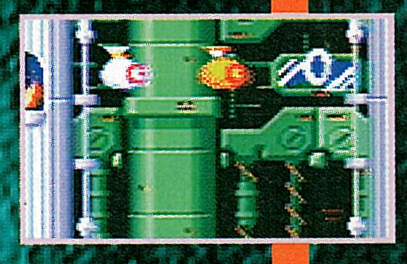


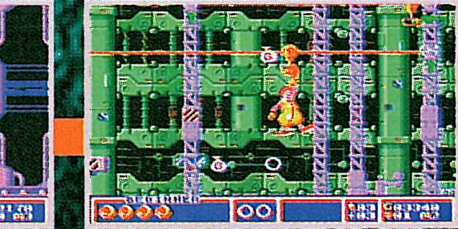
















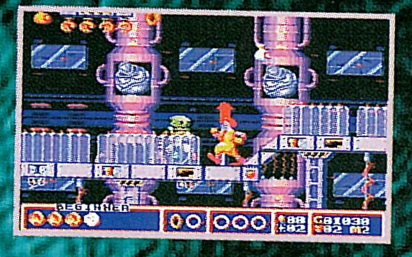
EL McFinal



Prestad atención esta estúpida e inversímil historia. El payaso vence al malo, que como todos los de este juego resulta no serlo tanto. Acto seguido, el ex-malvado le dice a Ronald que el tesoro es para él, a lo que éste responde: " Yo no quiero el tesoro, sólo quiero regresar a casa con mis amigos ". Acto seguido, Neponucemo abre el cofre, y los anillos de su interior provocan un rayo de luz multicolor que transporta a todos de vuelta a la Tierra...
La pregunta clave, señores de **Treasure**, es: ¿ Qué narices hace este payaso haciendo el ídem a través seis fases para luego no querer el tesoro ?













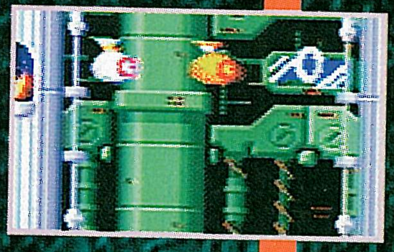


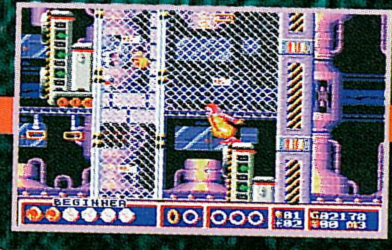




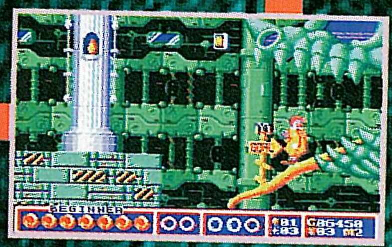








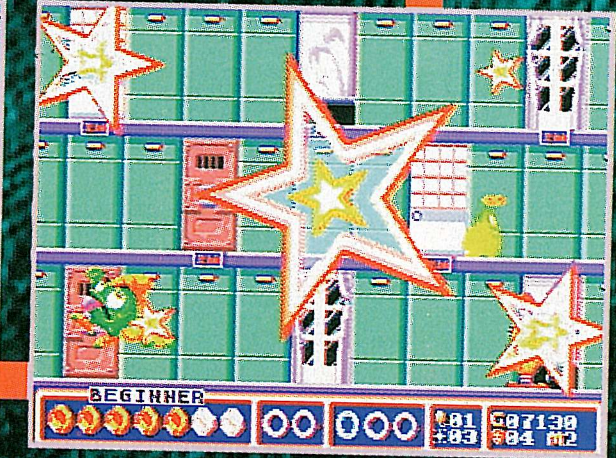




Nepomuceno Mon Amour

La gran batalla. Ronald se enfrenta al malvado Nepomuceno Crisóstomo Heliodoro tercero y su Blandi-blub portátil, que además cuenta con un sofisticado sistema de puertas-que-giran-sin-parar. Si tenemos paciencia y observación podremos derrotarlo sin ningún tipo de peligro.





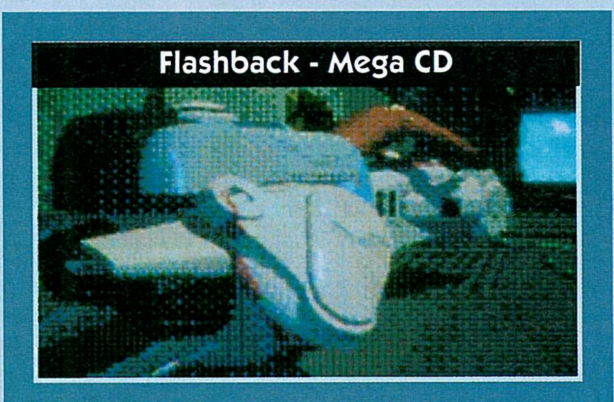
¿DONDE ESTÁ SEGA?

Desde Chicago-
Fernando "Currante" Martín

Eran las 12:45 del 22 de junio, en el aeropuerto de Barajas me esperaba el Director Editorial. Los días siguientes sería duros y lo peor estaba por llegar. Nuestro vuelo hacia escala en Londres donde tendríamos que coger otro avión que por fin nos llevaría a Chicago. Cual fue mi sorpresa cuando entré en el imponente Boeing 747 y ví que en el asiento de al lado se sentaba un tremendo individuo que por lo menos pesaba 120 kilos y media 1,90 m, con lo cual casi no entraba en su sitio y poco a poco iría comiendo parte del mio. "¡Dios Mio! 8 horas así" pensé. Afortunadamente el señor era de Panasonic, del proyecto 3DO, con lo que al final incluso pudimos sacar provecho al tan duro viaje. Cuando llegué a Chicago seguí haciendo lo de siempre, es decir, NADA de NADA.

SONY IMAGESOFT

Flashback - Mega CD

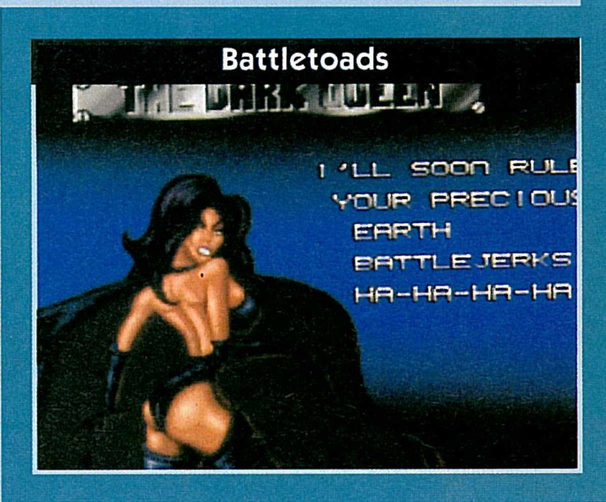


Cliffhanger - Mega CD



En esta edición de CES'94, hubo una notable ausencia y fue nada más y nada menos que la de Sega, que ya realizó su propia feria en el siempre impresionante Disney World de Orlando; esta claro que no quería ningún tipo de competencia. Aúnque no quiso desprovechar la ocasión de regalar una carpeta para la prensa presentando sus últimas novedades en Sega Sport, como NFL'95, World Series Baseball '95, NHL All-Star Hockey, etc.. , en la pequeña Game Gear, como Mighty Morphin Power Rangers y Dynamite Headdy, en Mega Drive como Dynamite Headdy, Taz in Scape From Mars, etc.. y en la novedosa 32X, donde tendremos juegos como el Doom, Star Wars, Virtua Racing Deluxe, Super After Burner, etc..

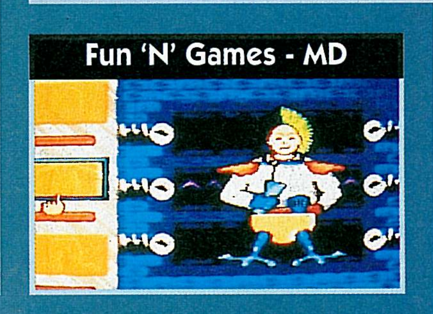
Battletoads



Battletoads



Fun 'N' Games - MD



DOMARK

Uno de los lanzamientos más esperados para este otoño viene de manos de Domark y se llama Marko, y es uno de los juegos de plataformas del año, y aparecerá en Mega Drive, Game Gear, y CD. Juegos como Flying Nightmares para Mega CD abren las puertas de Domark al novedoso mundo del CD, y parece que lo harán bien. También anunciaron su último proyecto, el Apache, un tremendo simulador de helicópteros de 32 bits, con una gran animación y jugabilidad que saldrán en formato de Mega 32X, y Saturn.

VIRGIN

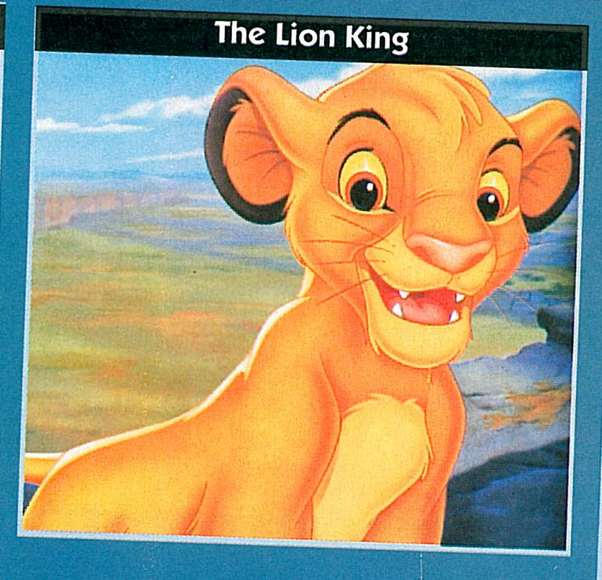
Empezaremos el recorrido de lo más destacado, con la siempre vanguardista VIrgin, que con la inestimable ayuda de los estudios Disney, desarrollaron un impresionante juego que dará mucho de que hablar: The Lion King. Los mejores gráficos, la mejor jugabilidad y banda sonora disponibles, le darán una considerable ventaja sobre sus competidores. Sin ninguna duda una de las estrellas de la feria. Aparte de este magnífico video juego de plataformas, Virgin presentó otros como The Jungle Book, Demolition Man, Links para SEGA CD, Out of this world, Dune para SEGA CD y Caesars Palace para la portátil de SEGA.

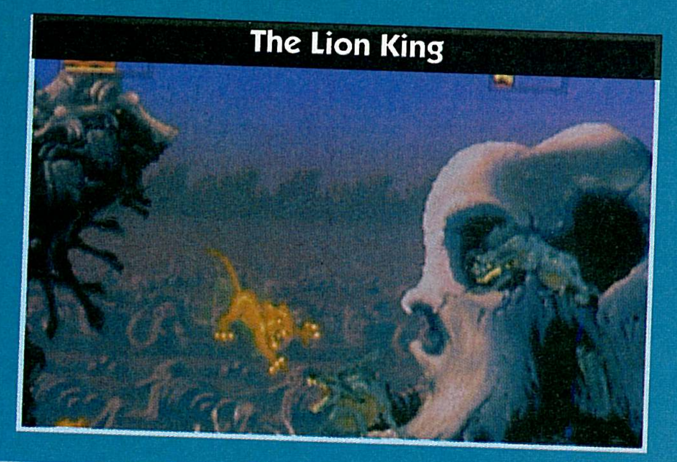

Dune - Sega CD

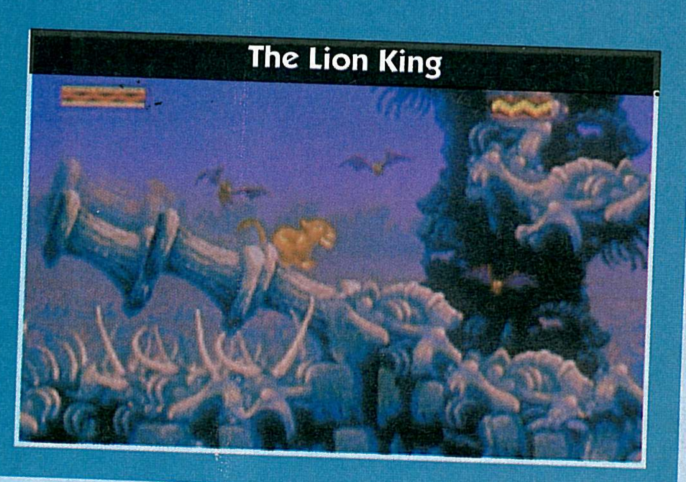

Dune - Sega CD



Links - Sega CD


The Lion King


The Lion King


The Lion King

ABSOLUTE ENTERTAINMENT
Home Improvent
Penn & Teller´s Smoke and Mirrors
Rapid Deployment Force
Rise of The Robots
Super Battletank
Star Trek: The Next Generation
Star Trek: Generations

ACCLAIM
Ushra Monster Truck Wars
Stargate
True Lies
WWF Raw
NFL Quarterback Club´95
Nigal Mansell Indy Car

ACCOLADE
Unnecessary Roughness
Matrix

ACTIVISION
Shanghai II: Dragon´s Eye
Pitfall: The Mayan Adventure
Radical Rex
Return to Zork

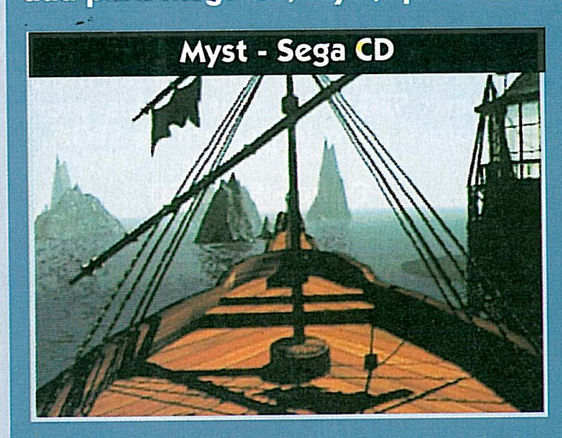
AMERICAN LASER GAMES
Who Shot Johnny Rock?
Crime Patrol
Space Pirates
Mad Dog McCree II

AMERICAN SAMMY
Viewpoint

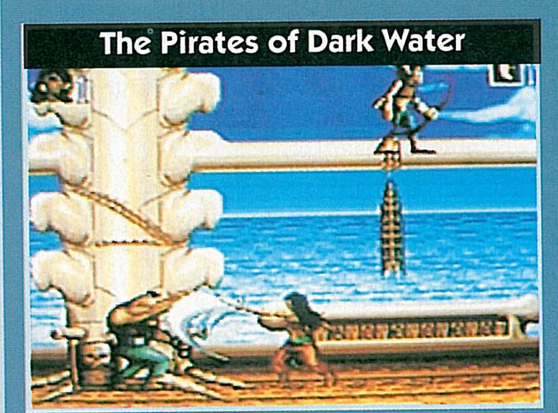
AMERICAN SOFTWORKS
Snow White
Troll Adventures

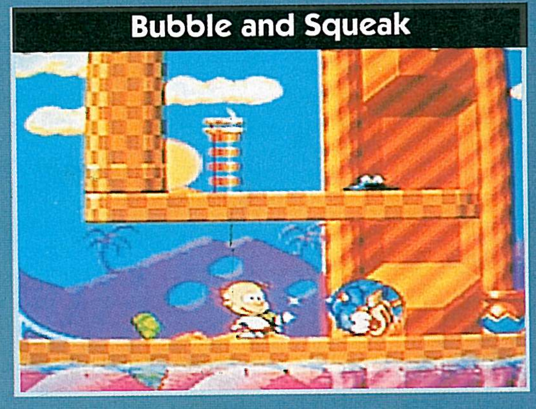
SUNSOFT

Después de un apetecible y sabroso desayuno en el Hotel Nikko de Chicago, el equipo de Sunsoft nos presentó sus últimas novedades para todos los formatos, como Looney Tunes Hoop it Up, Porky Pig's haunted holiday, y Speedy Gonzalez y los gatos bandidos. También su última novedad para Mega CD, Myst, que causará sensación.

Myst - Sega CD


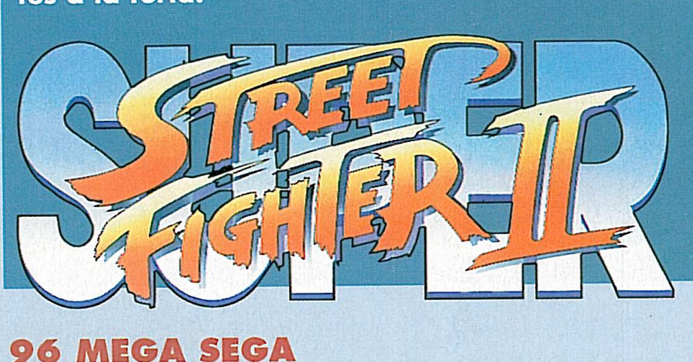
Myst - Sega CD

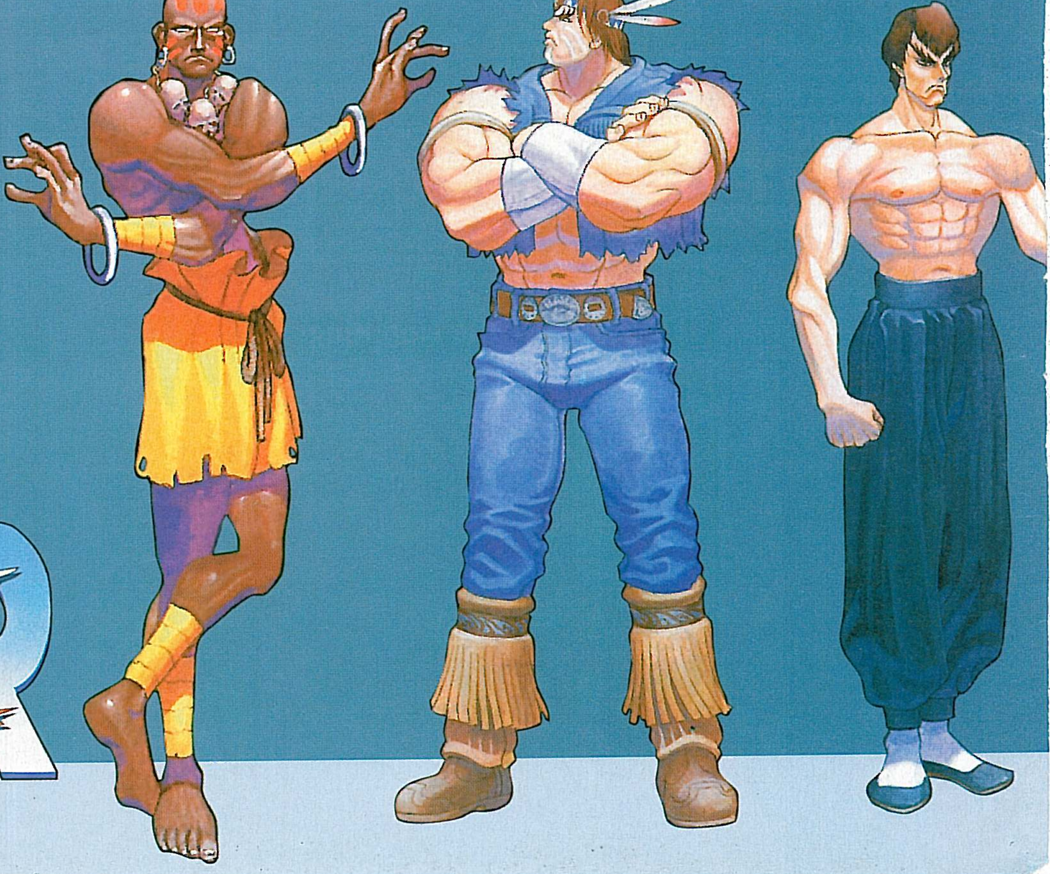

The Pirates of Dark Water


Bubble and Squeak


CAPCOM

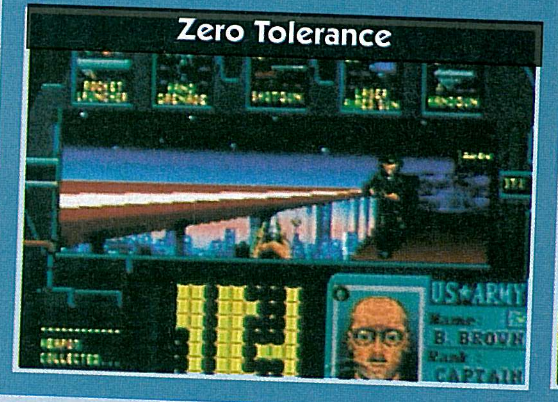
Hay que destacar las últimas producciones de la importante compañia Capcom, la novedad más llamativa en el stand de Capcom sin ninguna duda ha sido el Super Street Fighter II, que además de tener consolas a diestro y siniestro para poder jugar, había preparada una pantalla gigante para poder ver el concurso que había del juego, donde nos dimos una buena paliza con los demás asistentes a la feria.

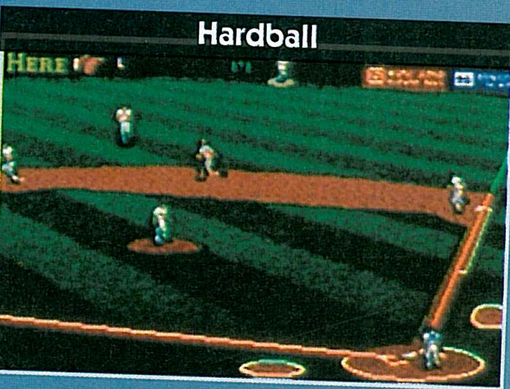


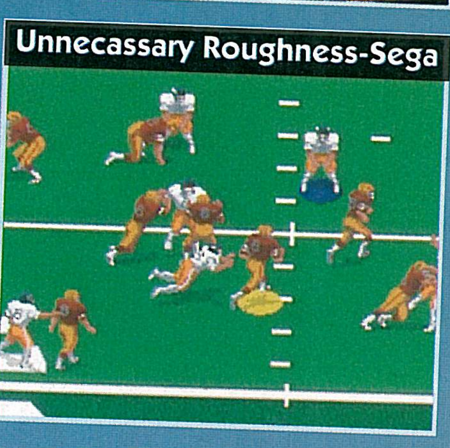


ACCOLADE

Accolade montó un stand en un hotel, sólo para prensa y allí nos enseñaron sus últimas novedades como el Bubsy II, Fireteam Rogue y Ball z, sobre este último, con sus 16 espectaculares personajes que están construidos con una combinación de colores y diferentes tamaños de bolas. Será uno de los lanzamientos estrella para la nueva temporada (eso me ha dicho mi jefe, el honorable Skywalker, que por fín se va).


Zero Tolerance


Hardball


Unnecassary Roughness-Sega

KONAMI

Konami, hizo gala a su slogan "La fuerza del entrenimiento", con novedades como el Tiny Toons Acme All-Stars, Sparkster, Animaniacs, Hardcorps, y el impresionante juego para Mega-CD Lethal Enforces GUN FIGHTERS.





Chavez II
TNN Bass Tournament of Champions
Skuljagger´s Revenge

AMERICAN TECHNOS
Kartoon Combat
Popeye
Popeye´s Beach Volleyball

ATLUS
Power Instinct

AT&T
Shadow of Yserbius

CAPCOM
Mickey´s Magical Quest
Megaman: The Wily Years
The Punisher
Muscle Bomber
Pac-Attack
Starblade

PF MAGIC
BallZ

PLAYMATES
Earthworm Jim
Star Trek: Deep Space Nine
Exosquad

ROCKET SCIENCE
Loadstar
Cadillacs and Dinosaurs
Darkride

SOFTWARE TOOLWORKS
Al Unser JNR Racing
NCAA Football
Mall Rats
Championship Pool
NCAA Basketball
Star Wars Chess

SONY IMAGESOFT
Mry Shelly´s Frankenstein
No Escape
Three Ninjas Kickback
Championship Soccer´94
ESPN Baseball Tonight
ESPN Speed World Racing
ESPN Hockey Night
ESPN Sunday Night NFL
ESPN Basketball
Exterminators
Prime Evil

SPECTRUM HOLOBYTE
Iron Helix

SUNSOFT
Aero The Acrobat 2
Zero The Kamikaze Squirrel
Daze Before Christmas
Justice League

Scooby Doo
The Death and Return of Superman
Bubble and Squeak
Myst

TAKARA
King of the Monster 2
Fatal Fury Special
Samurai Shodown

TECMAGIK
Sylvester and Tweety
Steven Seagal

TENGEN
Generations Lost
Interplentary Lizards
Kawasaki Super Bike Challenge
Road Rash II
RBI Baseball'94
PGA Tour Golf II

THQ
Time Trax
Bass Fishin'
The Mask
Akira
SeaQuest DSV
Jungle Strike
Unban Strike

US GOLD
World Cup Golf

VELOCITY
Spectre VR

VIACOM
Beavis and Butterhead
MTV Sports: Extreme

VIC TOKAI
Top Gear 2
Stone Protectors

WILLIAMS ENTERTAINMENT
Double Dragon Vs. The Shadow Falls
Ivan Stewart's Super Off Road: The Baja 1000

WORKING DESIGNS
Vay

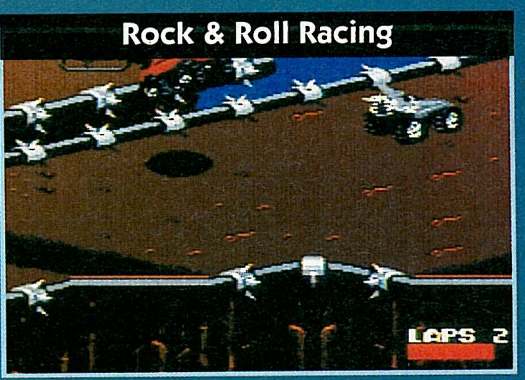
INTERPLAY

Los títulos más significativos de la compañía Interplay son, el archiconocido Clayfighter, que combina una gran animación y toques humorísticos y Boogerman, un superhéroe un tanto peculiar, que tendrá que liberar el mundo del terrible Booger Meister. Todos estos títulos para Mega Drive.

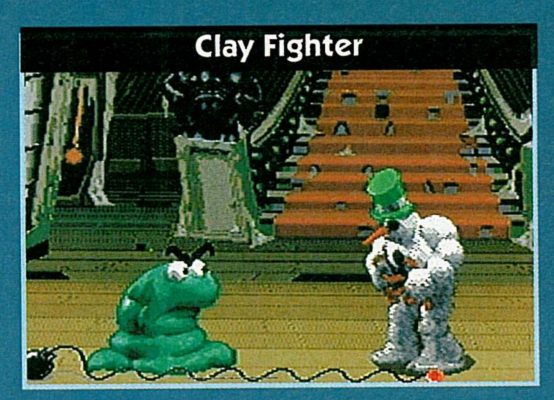
Rock & Roll Racing



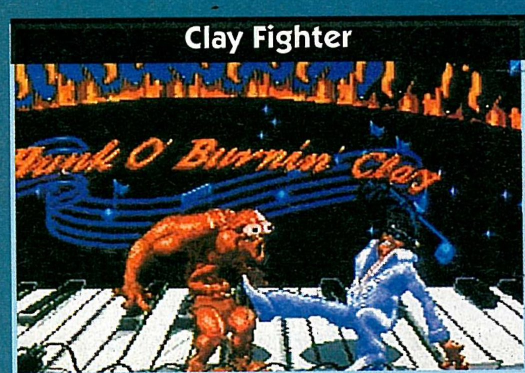
Rock & Roll Racing



Clay Fighter

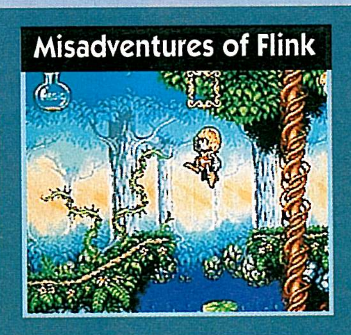


Clay Fighter

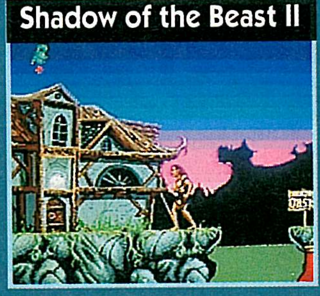


PSYGNOSIS

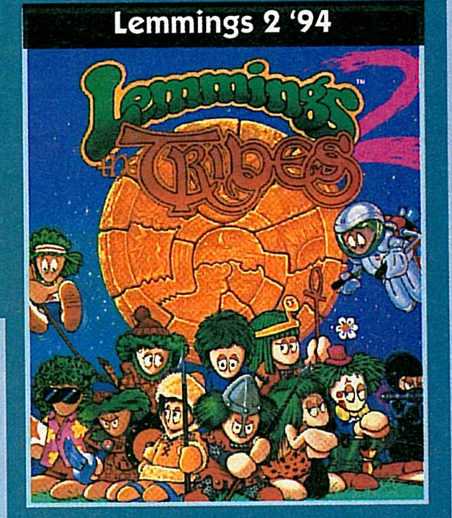
Misadventures of Flink



Shadow of the Beast II

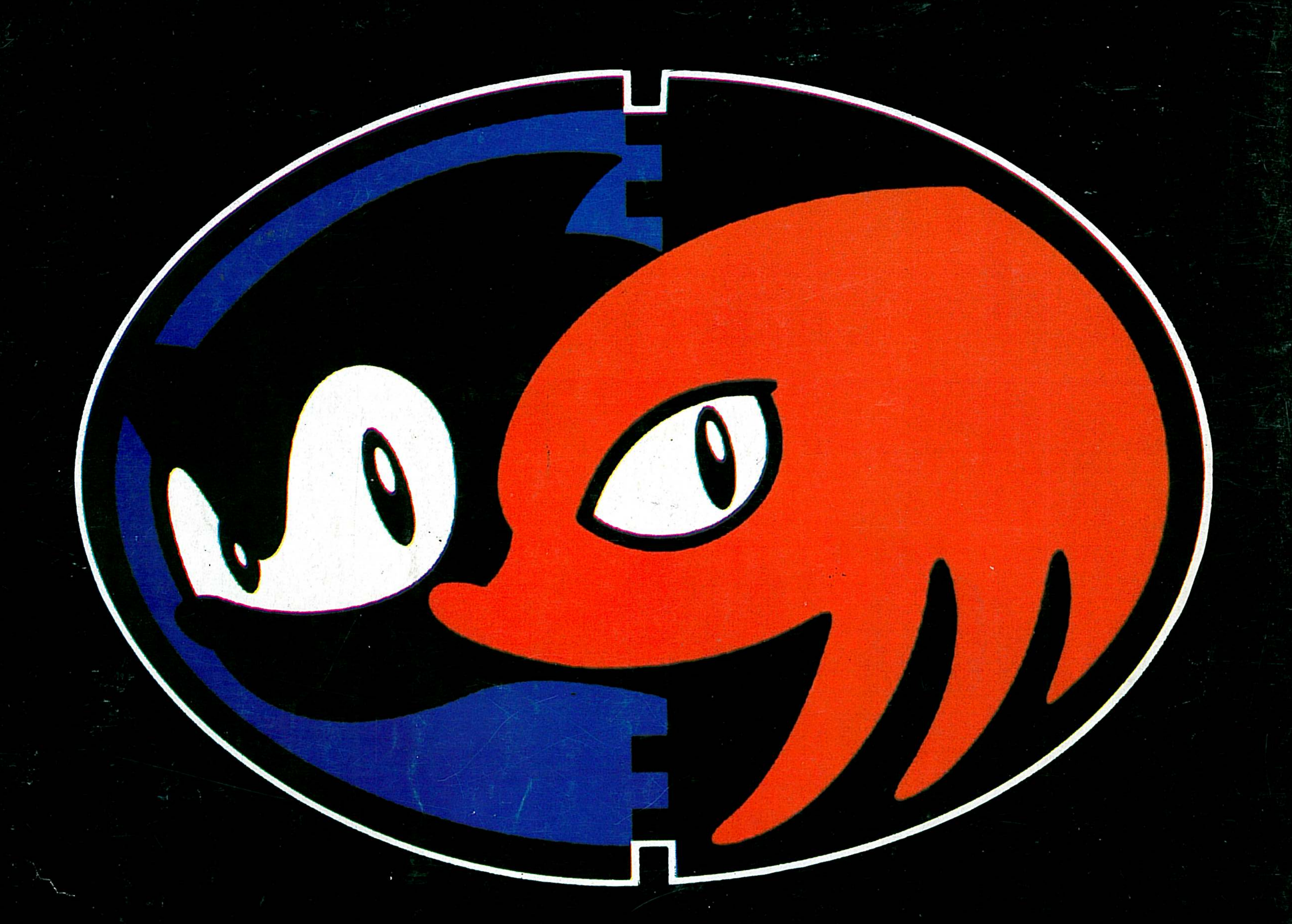


Lemmings 2 '94



ACCLAIM

Acclaim no decepcionó a los participantes de la feria. Entre sus productos mas espectaculares, tenemos el tan esperado Mortal kombat II donde hay más personajes, más fatalities, y los nuevas babalities y friendships; sin duda alguna un juego para todos los formatos que tendrá tanto o más éxito que la primera parte.



Unitros

Se va a montar.